+ SVENSKA

# PC Games

incite

FULL VERSION




DU FÅR: strategispelet EARTH 2140

AVSLÖJANDE:

# HALO

KOMMER till PC

Ryktena sade att det bara skulle släppas för X-Box – men vi får det ändå!

## BLACK & WHITE

★ MULTIPLAYER-RECENSION
★ AVANCERADE TIPS & TRICKS
★ NYA CREATURES PÅ CD:N!

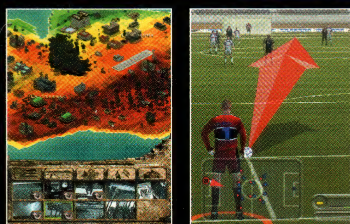




★ MASSIV RECENSION
★ TEST CENTER
★ ANALYS AV GAMEPLAY

## TRIBES 2

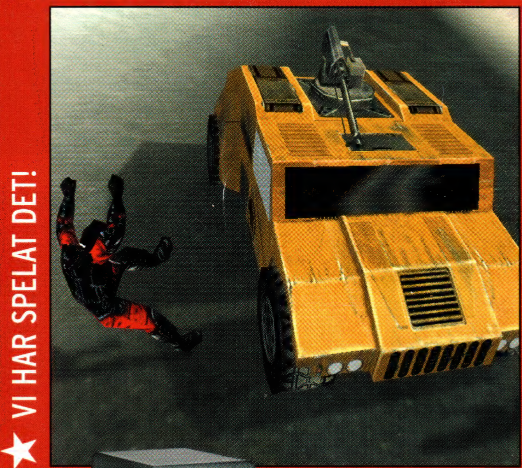
## 13 recensioner



- EMPEROR: BATTLE FOR DUNE
- Black & White multiplay
- STARTOPIA
- Tropico
- UEFA CHALLENGE
- Summoner
- CONFLICT ZONE
- Economic War
- TRIBES 2
- Oil Tycoon
- STUNT GP
- LEGO Island 2
- GILBERT GOODMATE

## C&C RENEGADE

★ VI HAR SPELAT DET!





KLIPSCH PROMEDIA

SUPERLJUD

★ NU MED MER BLOD OCH INÄLVOR

## SOLDIER OF FORTUNE 2

## EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

★ STOR RECENSION
★ TEST CENTER
★ EN NY PÄRLA FRÅN WESTWOOD



kr 59:50



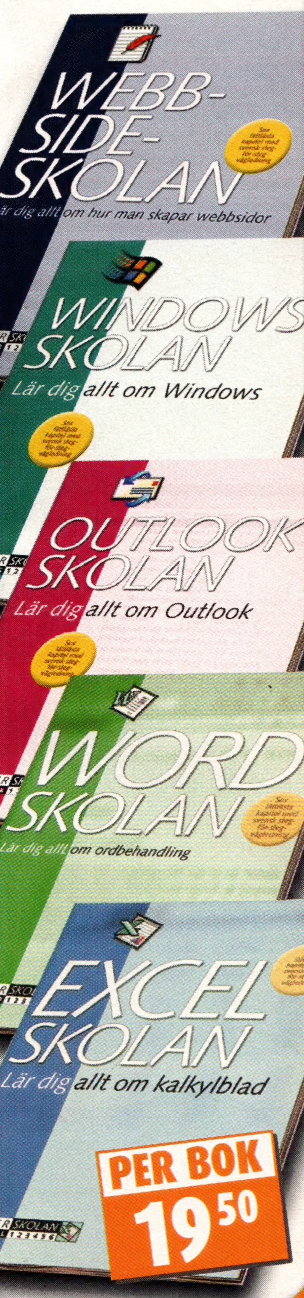

TIDSAM 0977

● Multiplayer-nyheter ● Den stora "Save game"-skandalen ● Conflict Zone - stort demo!

# Det bästa till dig och din pc

## Portot är 24:50 oavsett hur mycket du beställer

### Skolhäften
Fem utmärkta skolor med illustrerade steg-för-steg-vägledningar som lär dig allt om programmet. Pröva t.ex. Excelskolan om det mest använda kalkylbladsprogrammet. Skolan lär dig ställa upp en budget, skapa diagram, räkna på lån, ändra färger och teckensnitt och göra snygga utskrifter.




### Retro-cd
100 av de roligaste programmen och spelen från datorns barndom. Kör på en 486-pc med 4 MB RAM.




### 101 Spel
101 av de roligaste och mest fängslande spelen med garanterat många timmars underbar underhållning.




### Internetguiden
Gör din surftur på nätet säkrare, roligare och snabbare. De roligaste Internetadresserna för barn. Och en cd-rom med nyttiga spridprogram.




### Webbplatspaketet
Här får du de nödvändiga grundkunskaperna och allt du behöver för att kunna skapa en snygg hemsida.




### Barnpaketet
De bästa artiklarna om barn och pc, stor katalog över de populäraste och mest sålda barnspelen och en fullproppad cd.




### Inköpsordboken
Hjälper dig att köpa rätt utrustning. Med Inköpsordboken kan du lätt förstå alla fackuttryck.




OBS! Vi kan dessvärre inte ge support på varorna i Komputer-butiken.

## PORTOFRI BESTÄLLNINGSKUPONG

**Jag beställer följande produkter från Komputer-butiken:**

- ☐ Min första DATA Succé (050994)
- ☐ Webbsideskolan (202351)
- ☐ Windowsskolan (062600)
- ☐ Outlookskolan (062604)
- ☐ Wordskolan (002566)
- ☐ Excelskolan (062608)
- ☐ Retro-cd (183010)
- ☐ 101 Spel (183011)
- ☐ Internetguiden (183021)
- ☐ Webbplatspaketet (183021)
- ☐ Barnpaketet (183024)
- ☐ Inköpsordboken (006206)

Namn:

Adress:

Postnr: Ort:

Var vänlig skriv tydligt – texta helst! 0107 1041

5586

All kundinformation såsom namn- och adressuppgifter m.m. behandlas med hjälp av modern informationsteknik och lagras hos Bonnier AB.

Är du under 18 år ber vi fylla i ditt födelseår: ____ Dessutom krävs målsmans underskrift: ____




KOMPUTER FÖR ALLA

SVARSPOST
111 033 815
205 08 MALMÖ

Så långt lagret räcker

OBS! Skicka inga pengar nu, faktura medföljer. Porto och exp.avgift är bara 24:50 per beställning.

■ Redaktören har ordet

# därför är det aldrig vårt fel



Det är helt korrekt: Journalister är fulla av lögner, förtiganden, självförhärligande och skryt. I gengäld har de ett stort förråd med dåliga ursäkter, och det har vi naturligtvis även här på redaktionen.

När du i detta nummer av incite PC Games läser att det norskutvecklade *Anarchy Online* får plats för 50 000 rollspelare på Nätet så är det alltså inte vårt fel om det bara blir plats för dig. Då är det utvecklarna som har lovat mer än de kunnat hålla.

Och när du i detta nummer av incite PC Games läser att Microsofts kommande (enligt uppgift driftsäkra) operativsystem, Windows XP, utkommer till hösten så är det alltså inte vårt fel om det inte kommer förrän år 2010 och inte kan användas till något alls. Då är det Microsofts fel.

Och när du slutligen i detta nummer av vårt propagandaorgan för PC kan läsa att *Startopia* är ett enastående coolt strategispel som kommer att bli ihågkommet lika länge som *Black & White*, så är det alltså inte vårt fel om det inte skulle stämma. Då är det du som har dålig smak när du inte håller med oss i vår bedömning av spelet, och det är användarnas fel i största allmänhet om det skulle glömmas bort helt redan efter någon vecka.

Det borde alltså i skrivande stund vara solklart för alla inblandade att det aldrig kan vara vårt fel och det är knappt ens en lögn.

*Michael Broström, redaktör*
incite PC Games

## nyheter



## kommer snart



## special



## recensioner



STA





sid 18

**3D-SKJUTASPEL** Det är helt säkert: *Halo* släpps inte bara för XBox, utan även för PC. Och det ser kanonbra ut!



**ANARKI PÅ NÄTET** *Anarchy Online* får plats för 50 000 rollspelare på en gång. Vi har tagit en titt på spelet och talat med utvecklarna.

sid 24

# innehåll



...OPIA sid 62




Nu går din barndoms dröm om att leda en egen rymdstation i uppfyllelse. Vi har givit *Startopia* en Golden Award för att det tar upp kampen mot *Black & White.*





## hardware



## spelstrategi

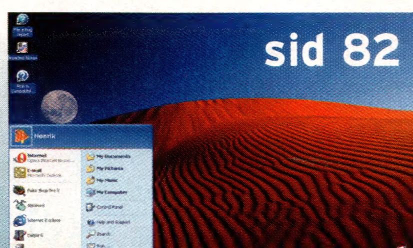


## brevlådan





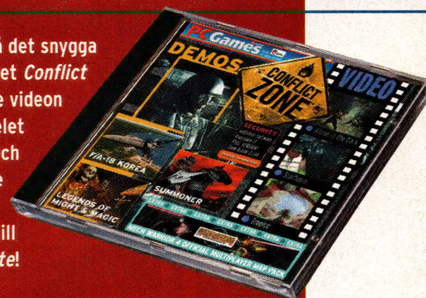

**TROPICO** Här får du en chans att gå i Fidel Castros fotspår, röka hans cigarrer och leka diktator i ditt eget lilla palmparadis.




**NYA FÖNSTER** Det kommande Windows XP håller vad Microsoft alltid har lovat: driftssäkerhet.

# demo CD

Se demot på det snygga strategispelet *Conflict Zone*, och se videon från storspelet *Startopia*. Och glöm inte de fyra nya varelserna till *Black & White*!




## demos

CONFLICT ZONE ● F/A-18 KOREA ● LEGENDS OF MIGHT & MAGIC ● SUMMONER ● SETTLERS 4 ● DARK BASIC ● MICRO-FLIGHT 2 ● ASSIMILATION

## videos

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE ● TROPICO ● STARTOPIA

### PATCHAR:

TROPICO V. 1.01 ● MECH WARRIOR 4 MULTI-PLAYER MAP PACK ● SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2 V. 3.2 ● RUNE 1.07 ALL UPDATE ● COLIN MCRAE RALLY 2.0 V. 1.09 ● DIABLO 2 V. 1.06 ● FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL V. 1.25

### INTERNET:

● GAMESPY ARCADE v.1.0

### DRIVRUTINER:

DETONATOR 3 v.6.50 ● GLSETUP V.1.0.0.117 ● NVIDIA RIVA 128/128ZX AGP/PCI ● VOODOO BANSHEE v.1.04 ● VOODOO2 v.3.02.02 ● VOODOO3 v.1.07 ● VOODOO 4-5 v.1.04 ● DIRECTX 8.0A

### SÄKERHET

INOCULATE FULL VERSION ● ZONE ALARM 2.1.44

### SYSTEM

3DMARK 2000 ● WINRAR 2.71 ● WINZIP 8.0 ● SISOFT SANDRA 2001 ● SAFECLEAN 3.0

### EXTRA

● INCITE BABES ● WALLPAPERS

# PLUS!

### BLACK & WHITE

● NYA VARELSER

### EMPERORS: BATTLE FOR DUNE

● TEMA



# EAR

**JORDEN HAR VARIT** mänsklighetens hem i tiotusentals år, men **ÅR 2140 ÄR DET SLUT MED DET.** På grund av krig måste alla människor fly till Mars – och det ska gå fort. Realtidsstrategispelet ***EARTH 2140*** börjar strax efter ankomsten till Den Röda Planeten

**År 2140 har ett fruktansvärt krig mellan stormakterna Eurasian Dynasty och United Civilized States fått Jorden att byta bana runt Solen. Jorden närmar sig Solen, och de stigande temperaturerna får isen vid polerna att smälta, och hela länder blir översvämmade. Det hjälper inte heller att ett rasande meteorregn piskar Jorden.**

Mänsklighetens enda hopp är att bygga ett enormt rymdskepp och säga *adjö* till Jorden. På grund av bristande resurser och uppdragets enorma storlek beslutas det att det bara kan finnas ett begränsat antal personer på rymdskeppet.

Väl framme på Mars visar det sig att den krigiska människorasen inte har lärt sig ett dyft av katastrofen på Jorden. Kolonisterna från rymdskeppet delar upp sig i tre fraktioner som genast börjar strida mot varandra – *here we go again.*

I början av spelet ska du välja sida bland de tre fraktionerna, och din uppgift är att bygga baser, utvinna råmaterial och bekämpa fienden – kort sagt gäller det att bli den nye världshärskaren.

incite PC Games





# TH 2140






**INFIGHT** De röda trupperna har hamnat i ett bakhåll och kämpar desperat för att överleva.



**DET FINNS VARIATION** i de 50 uppdragen. Du ska t ex styra både stridsvagnar och infanterister.



**HÄR ÄR** två fönster öppna på en gång. Det går att ha upp till tre små fönster öppna, så du kan konstant se vad som utspelas på andra platser på kartan.

**FEATURES:**

- Spela i 640 x 480 eller 800 x 600
- 70 fordon och byggnader
- 50 uppdrag
- 1-6 spelare i multiplayer
- soundtrack i stereo
- väder och dag/natt skiftar
- +50 videoklipp
- inbyggd baneditor

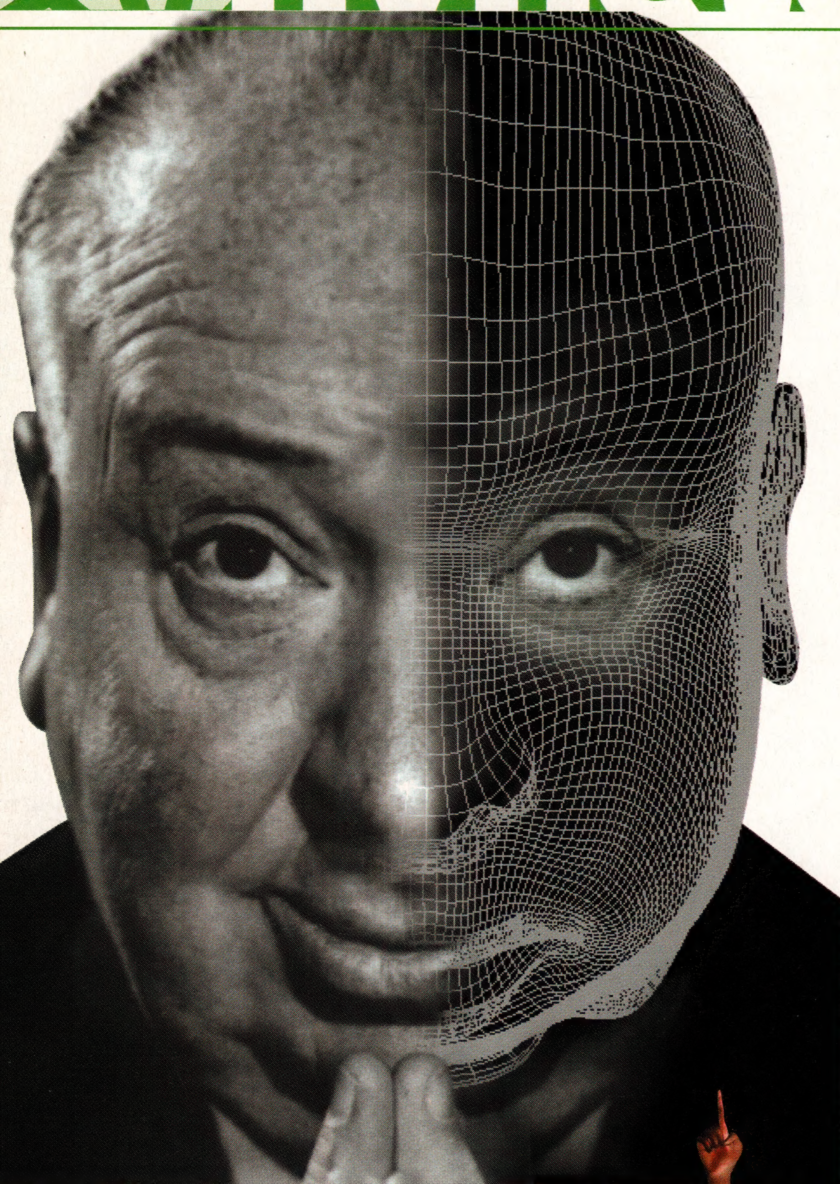
**SYSTEMKRAV:**

Pentium 166
Win 95/98/ME/2000/NT
16 MB RAM
30 MB hårddisk

**DENNA MÅNADS FULLVERSIONSSPEL:**





# HITCHCOCK SEDD I L.A.

Den gamle rysarmästaren hedras i nytt datorspel

Världens största spelmässa, den så kallade E3-mässan, som hålls varje år i Los Angeles, är platsen där alla de största spelnyheterna presenteras. Så var det också på årets upplaga, som gick av stapeln i slutet av maj. En stor del av de visade spelen var gamla bekanta som vi tidigare har tittat på i incite, med spel som *Warcraft III, Return to Castle Wolfenstein* och *Alien vs. Predator II* i spetsen.

Men det fanns också en hel rad nyheter som inte visats upp förrän nu. Ett av de mest intressanta stod det relativt okända franska spelföretaget Arxel Tribe för.

De ska i september ge ut action/adventurespelet *Alfred Hitchcock: The Final Cut*, som bygger på en rad av regissörens mest kända filmer.

Spelaren får i skepnad av en privatdetektiv, Joseph Shamley, som är utrustad med psykiska krafter, i uppdrag att lösa ett blodigt mysterium där ett helt filmteam har försvunnit under mystiska omständigheter.

De mer än 50 platserna i spelet är alla inspirerade av scener från Hitchcock-filmer som *Psycho* och *Fåglarna*, och man har också använt totalt 15 minuters filmklipp från originalrysarna. Förbered er på att få gåshud!



## En tur i gangsterland

Dyk ned i den dystra undre världen i *The Sting*

Det blir rena Capone när de österrikiska spelproducenterna från JoWood släpper gangster-strategispelet *The Sting* till sommaren. Liksom i spelet *Gangsters* gäller det att kämpa sig upp bland de olika nivåerna av ficktjuvar, smugglare och lönnmördare. Man kommer att hitta riktiga vänner och göra processen kort med fienderna. I motsats till de flesta andra liknande spel ser det ut som att grafiken i *The Sting* blir verkligt snygg. JoWood påstår att spelet kommer att innehålla den största virtuella staden hittills, med 20 större platser att råna (som t ex fabriker och banker) och upp mot 70 andra byggnader som bland annat kan användas som gömställen. Det blir dessutom cirka 60 olika typer av karaktärer i spelet, varav de flesta är mer än villiga att utmana lagens långa arm.

**■ BRITNEY BLIR INTERAKTIV**

Oavsett om du hatar Britney Spears eller vill smiska henne med din joystick så kommer det snart att bli möjligt för dig att leva ut dina fantasier. Amerikanska Enroute Inc ska ge ut en interaktiv DVD med Britney där man fritt kan röra sig 360 grader runt om henne och zooma in och ut som man har lust. Tonårsidolen säger inte helt överraskande att hon är "verkligt glad att vara den första artist som får chansen att använda Enroutes nya teknik".



**REALISM** Spelarna blir mer detaljerade i *FIFA 2002*.

## FIFA igen igen igen igen

Inte ett år går förbi utan en ny version av EA Sports hyperpopulära FIFA-fotbollsserie. På E3-mässan presenterades således de första detaljerna om 2002-versionen. Utöver det konstant växande antalet officiella nationella ligor (i den nya versionen blir det inte mindre än 16 sådana och 75 officiella landslag som man kan styra fram mot världsmästerskapen 2002 i Korea och Japan), som alla är försedda med korrekta spelarnamn, kommer spelet också att införa ett helt nytt passningssystem, där man kan slå bättre löpbollar, samtidigt som man kan skicka sina medspelare dit man vill ha dem innan man slår sin passning.

Tacklingarna blir också mer realistiska (vinkel och fart avgör chansen till framgång), domarna blir mer intelligenta, och spelarna långt mer detaljerade. Och så är det positivt att EA Sports äntligen ska göra det möjligt för spelarna att själva ändra styrningen så att man kan välja tangenter eller knappar på gamepaden för ens egen spelstil.

# Kult-TV som datorspel

Vilda biljakter blir temat i PC-versionen av *Starsky & Hutch*



**TV-SERIE SOM SPEL** Biljakter och humor blir huvudingredienserna i *Starsky & Hutch* från Sony och Empire.

På 70-talet gick den amerikanska TV-serien om de två hämningslösa poliserna Starsky och Hutch på TV i USA och spreds därefter snabbt till resten av världen.

Nu får de åter lov att trycka gasen i botten i ett nytt action-bilspel från Sony och Empire, där spelarna kan fräsa igenom 25 sammanhängande episoder i staden Bay City.

I stil med t ex *Driver* byggs händelserna upp kring en ännu inte avslöjad grundhistoria, där man utför en rad uppdrag i strid med trafiklagarna. Utöver single player-delen förses spelet också med en omfattande multiplayer-del, där man kan köra fyra olika former av lopp (race, arcade, bug och pass the bomb).

Spelet följer samma stil som TV-serien, både när det gäller totalt överdriven action, översmart humoristisk dialog och funky bakgrundsmusik.

### ■ FÅ ORDNING PÅ DIN HARLEY

Motorcykelfans som gillar datorspel kan nu få ökad realism framför skärmen. Italienska Xtecnologies har tillverkat en trogen kopia av ett Ducati-styre som kan kopplas till PC:n när man rullar ut på de virtuella tvåhjulingarna. Styret kan vridas 90 grader och är utrustat med både gashandtag, broms och fyra funktionsknappar.

### ■ MYROR BAKOM RATTEN

För ett par år sedan hade den datoranimerade tecknade filmen *Antz* stora framgångar på de svenska biograferna. Nu kommer något så ovanligt som ett racerspel med titeln *Antz Racing*, som bygger på filmens mångbenta huvudpersoner. Det blir 25 exotiska banor där man ska undvika hinder som fallande regndroppar i jättestorlek och samla powerups som dalar ned med fallskärm. Myrorna kommer att vara startklara inom ett par månader.

# SKRÄM LIVET UR DE LEVANDE

I *Ghostmaster* får du prova på livet som spöke

Som regel är spökena i datorspel ena blodtörstiga typer som för allt i världen ska utplånas, men i strategi/adventurespelet *Ghostmaster* från Empire Interactive, spelar man rollen som ledarspöket (Ghostmaster) i den dystra staden Gravenville, New Hampshire. Här ska man skrämma de stackars dödliga från hus och hem, varefter man erhåller plasma som belöning, som kan användas för att lära sig flera av de över 100 magiska trollformler som spelet innehåller.

På vägen måste man lura och utmanövrera massor av konkurrerande spöken, vilket snabbt retar upp en hel rad motståndare, som gör allt de kan för att avlägsna dig från tronen. Spelet erbjuder 16 interaktiva landskap i 3D samt 100 människor och 50 spöken som kan vara vänner eller fiender. Samtidigt ska man kunna följa spelet från flera olika kameravinklar (t ex genom en insektssvärms ögon!).

*Ghostmaster* kommer att hemsöka butikernas spelhyllor under 2002. BÖH!

# Legorobotar på uppdrag



**LEGO FÖR VUXNA** Spelet *Bionicle* från Lego är ett försök att nå en mer mogen publik.

Lego har mest varit känt för att göra spel för små barn och ovanligt barnsliga själar. Men med action/adventure-spelet *Bionicle: The Legend of Mata Nui* ska man på allvar försöka att få tag på de lite mognare. Spelet bygger på det senaste av Legos kloss-påfund och går ut på att rädda det fredliga landet Mata Nui från den grymma Makuta genom att i tur och ordning styra sex robothjältar (toaer) genom åtta landskap. Varje toa har en särskild förmåga (den första, som heter Onua, kan t ex skapa jordbävningar), som man får användning av när man ska försöka samla ihop sex magiska masker och samtidigt bekämpa Makutas krigiska hantlangare. *Bionicle* kommer enligt planerna i september.

# STJÄRNKRIGET VÄXER



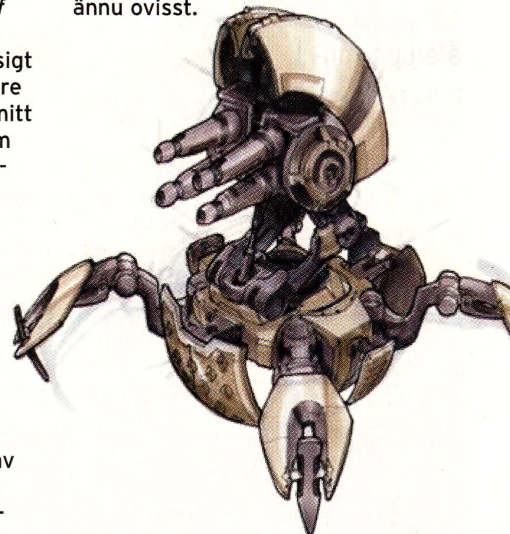
**VÄLKÄNT** *Galactic Battleground* är klassisk strategi med en rejäl dos *Star Wars.*

Gamla bekanta återvänder i nytt Star Wars-strategispel

Strömmen av spel baserade på Star Wars-filmerna är till synes oändlig. Nästa i raden blir realtidsstrategispelet *Star Wars: Galactic Battleground*, som ska komma till vintern som resultatet av ett samarbete mellan LucasArts och skaparna av *Age of Empires*, Ensemble Studios.

Spelet kommer rent tidsmässigt att breda ut sig över alla de tidigare spelen i serien, och man hamnar mitt i det galaktiska inbördeskriget som del av en av sex möjliga civilisationer (imperiet, rebellernas allians, wookierna, gunganerna, nabooerna eller handelsfederationen), alla med sin egen teknologi och starka och svaga sidor. Det kommer att finnas över 300 olika byggnader och enheter att använda under de stora striderna, som kommer att utspelas både på land, i vattnet, i luften och i yttre rymden. En del av enheterna kommer att vara gamla bekanta som t ex imperiets stormtrupper och rebellernas X-Wing-farkoster.

Samtidigt lär LucasArts ha ännu ett Star Wars-spel på gång. Detta ska bygga på prisjägaren Boba Fett, men exakt vad det går ut på, och när det blir färdigt, är ännu ovisst.



**GÅENDE KANON** Enheterna blir gamla bekanta från alla de fyra föregående Star Wars-filmerna.

## Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste maskinvaruframstegen.

**■ Billigare grafikort**

Det nya GeForce 3-grafikkortet, som utgör ryggraden i de flesta nya actionspel, har hittills varit ohyggligt dyrt.

Men nu sänker producenterna från Nvidia priset. Det amerikanska priset sänks således från 399 till 550 dollar. Exakt vad det kommer att betyda för priserna i Sverige är ännu oklart, men de borde under alla omständigheter falla märkbart.




**PRISFALL** Bra grafik till överkomligt pris

**■ Realistiska flygkontroller**

Thrustmaster har i samarbete med det amerikanska flygvapnet utvecklat HOTAS Cougar, en joystick med separat throttle, som ska vara den mest realistiska kopian av verklighetens stridsflygplanskontroller hittills (en kopia av styrspaken från F-16-jaktplanet).

Priset förväntas bli cirka 1 200 kronor per styck.



**FLYGNING** Cougar-joysticken ger hög, men dyr realism.

# Smygande action

Skaparna av den mycket populära Rogue Spear-serien, Red Storm, blir till hösten färdiga med ännu ett spel i samma stil.

I *Ghost Recon* ska man som del av en specialutbildad elitstyrka utföra en rad krävande militära uppdrag runt om bland världens oroshärdar. Ofta kommer det att ske i samarbete med styrkor från NATO och andra allierade länder, varför man ofta kan räkna med stöd från både stridsvagnar och stridsflygplan. De Rogue Spear-aktiga uppdragen omfattar bland annat överraskningsanfall mot olydiga diktatorer, kommandoräder mot fientliga baser, sprängning av broar och räddning av nedskjutna piloter bakom fiendens linjer. För ändamålet utrustas man med en rad realistiska vapen som M-16-gevär och M-136-raketgevär.




**KLART TILL DRABBNING** Både grafik och gameplay i *Ghost Recon* kommer att påminna om Rogue Spear-serien.

**■ ROCKY BOXAS IGEN**

En fin gammal filmklassiker får nu nytt liv på PC:n. Boxningsfilmen *Rocky*, som blev Sylvester Stallones stora genombrott, ska under de närmsta åren återuppstå som datorspel, efter att Rage Software har köpt rättigheterna för att överföra boxaren till den digitala världen. Det kommer att bli frågan om en hel rad spel till olika format, inklusive PS2, X-Box och alltså troligen också PC.



**GAMMAL GODING** Nostalgin tar plats i förarsätet i *Rally Trophy.*

# HISTORISK KÖRNING

En rad av historiens mest populära rallybilar finns med när *Rally Trophy* från JoWooD rullar ut under sommaren.

I spelet får man pröva sina färdigheter bakom ratten i sammanlagt 14 klassiska fordon som t ex Ford Cortina, Fiat 600 Abarth och Morris Mini Cooper. Eftersom de tekniska möjligheterna på den tiden var begränsade ska det i högre grad vara förarnas skicklighet som avgör om man kommer överst på prispallen, i stället för bilarnas högteknologiska utrustning. En avancerad grafisk motor ska därefter se till att de stackars bilarna, oavsett förarens talang, eller brist på densamma, gradvis krockas sönder och samman på de dammiga vägarna.

Det har länge varit tyst om det ambitiösa strategispelet *Praetorians*, men nu ser det ut som om romarrikets återuppståndelse börjar närma sig



**ÖVER MURARNA** Både landskap och enheter blir trogna kopior från romartidens verklighet, där både ryttare, fotfolk och enorma krigsmaskiner deltar i kampen om Roms kejsartron.

# GOTT OM ROM

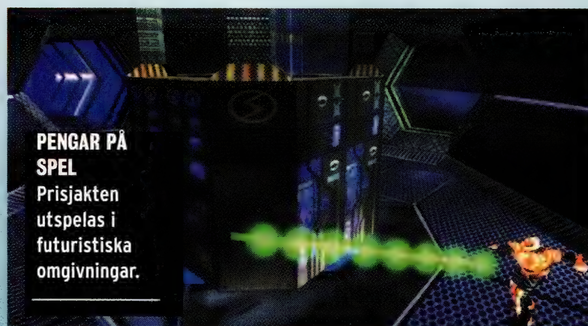
Det blir storslagna strider i långa banor när strategispelet *Praetorians* från Pyro Studios (som också ligger bakom *Commandos 1* och *2*) enligt planerna ska utkomma i början av 2002.

Spelet utspelas under romarrikets storhetstid, när man som härförare ska försöka kämpa sig fram över slagfälten i Egypten, Frankrike och till sist Italien för att nå fram till Rom och erövra kejsartronen. Men vägen är lång och kantad av tusentals fientliga trupper och inte minst det fruktade pretorianska gardet, som på sin tid bildades av kejsar Augustus och fungerade som kejsarens sista effektiva försvar mot hans talrika fiender. Det kommer att kräva en enorm armé och inte minst en avsevärd taktisk begåvning för att besegra dem och nå fram till tronen. Till sin hjälp får man en rad olika enheter och möjliga formationer, vilka man som i t ex *Shogun: Total War*, ska kombineras på rätt sätt om man ska ha något hopp om att nå fram till tronen.

# PRISJAKT I RYMDEN

Du kommer att kunna gå på förbrytarjakt i de mest avlägsna delarna av galaxen när *Intergalactic Bounty Hunter* från Pan Interactive släpps i september.

Genom mer än 30 olika uppdrag fördelade på sju olika planeter jagar man förbrytare mot betalning och använder sina pengar till att investera i ny högteknologisk utrustning. Enligt producenterna ska spelet bara vara den första delen i en planerad trilogi.



**PENGAR PÅ SPEL** Prisjakten utspelas i futuristiska omgivningar.

# THE SIMS börjar spela golf

**De små sims har många talanger. Samtidigt som Internet-versionen av vardagssimulationen *The Sims*, *The Sims Online*, är på väg har EA offentliggjort att man i samarbete med strategispelens gudfader, Sid Meier, håller på med något så ovanligt som ett strategispel med namnet *SimGolfClub*.**

**Spelet, som ska vara klart till oktober, blir mer managerspel än ett egentligt sims-spel, där man ska bygga och driva en golfklubb, medan man med jämna mellanrum kan testa sina talanger i konkurrens med golfkunniga sims. Huvuddelen av tiden läggs dock på att designa banorna, vilka ska vara tillräckligt utmanande utan för den skull avskräcka allt för många potentiella kunder, samtidigt som man organiserar tävlingar och försöker locka till sig de rika och berömda, som ger både pengar och uppmärksamhet till golfklubben.**




**GREPPA KLUBBAN** Vattenhinder och sandbunkrar, allt finns med när sims spelar golf.

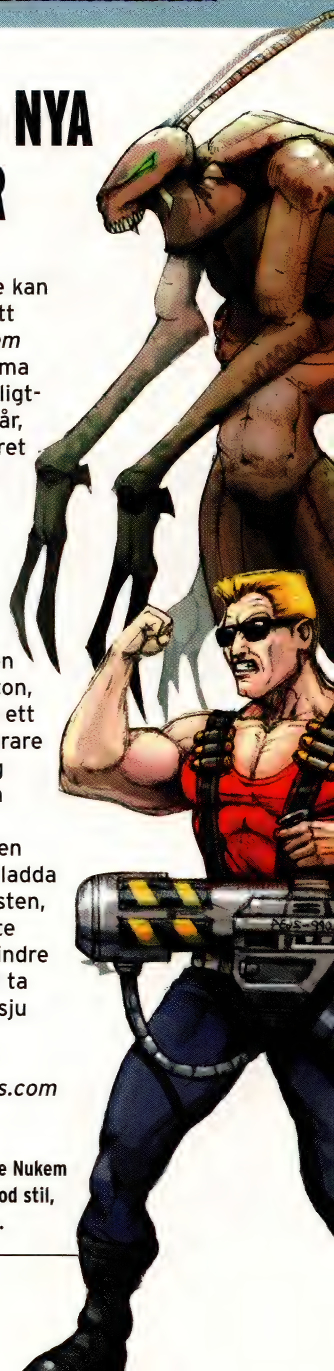
**■ MILJARD-RÄTTEGÅNG MOT SPELFIRMA**
Anhöriga till offren vid nedskjutningen av ett antal studenter vid Columbine High School i USA för två år sedan har stämt spelproducenter som Id Software, Activision och Sony, som de anser vara medansvariga för nedskjutningarna på grund av sina våldsamma datorspel. Föräldrarna kräver fem miljarder dollar i ersättning. Ett liknande rättsfall 1999 slutade med nederlag för offrens familjer vid en annan nedskjutning vid Heath High School.

**■ PC-ROBINSON**
*Survivor*, den amerikanska versionen av TV:s *Expedition: Robinson*, , ska bli datorspel nästa år. Det är Infogrames som ligger bakom spelet, där man ska försöka överleva en rad prövningar på en öde ö. Dessvärre ser det för ögonblicket ut som om spelet bara ska släppas i USA. Intresserade får därför söka sig ut på nätet för att försöka få tag på spelet: *www.infogrames.com*

# DUKE PÅ NYA ÄVENTYR

Om man inte kan vänta på att *Duke Nukem Forever* ska komma till affärerna (troligtvis) under nästa år, kan man få begäret dämpat med lite episodisk skjutträning i *Duke Nukem: Manhattan Project* från Arush Games. Här ska man bekämpa den onde doktor Proton, som har muterat ett gäng tågpassagerare till ett mellanting mellan duvor och människor.

Den första delen ska vara klar att ladda ned gratis till hösten, medan man måste skiljas från en mindre summa för att få ta del av de övriga sju delarna i serien. Spelet finns på: *www.arushgames.com*



**HÄLSA HERTIGEN!** Duke Nukem är tillbaka i gammal god stil, redo att krossa aliens.

# PÅ HACKERKRIG I CYBERSPACE

Det storslagna action/plattformsspelet *DroneZ* ser ut att bli en av de snyggaste upplevelserna på PC:n någonsin

**BLINK!** **Det är sällan vi verkligen tappar hakan i golvet här på *incites* redaktion, men *DroneZ* ser inte alldeles illa ut, eller hur?**

Historien bakom *DroneZ* är inte alldeles vanlig. Som hacker har man tagit sig in i ett främmande datorsystem och är nu fångad i cyberspace, där systemets stridsberedda beskyddare gör allt de kan för att utplåna inkräktaren.

Nu går jakten genom storslagna och färggranna 3D-omgivningar, där man får användning för den universella kraften ZNRG, som kan omvandla delar av omgivningarna till fantastiska vapen och oförstörbara energisköldar. Grafiken byggs upp med hjälp av Nvidias nya GeForce 3-chip som, att döma av de skärmbilder som vi har sett, skapar en rad helt fantastiskt snygga och ovanligt varierade omgivningar, där man ska passa sig för att bara skjuta vilt omkring sig, eftersom projektilerna kan rikoschettera från väggarna och lätt träffa en själv i stället.

*DroneZ* ska bli färdigt under 2002.

# TILLBAKA TILL MÖRKRET



**GIRL POWER** **Utöver förbättrad grafik och nya rysningar bjuder *Nocturne 2* också på ett par välformade hjältinnor.**

Den första delen av skräckspelet *Nocturne* blev en ganska stor succé, inte minst tack vare den lämpligt dystra grafikens många ljus- och skuggeffekter.

Nu har Terminal Reality börjat på fortsättningen, som inte helt överraskande får titeln *Nocturne 2*. Den blir försedd med en förbättrad grafikmotor och ett par helt nya hjältinnor, som ska vara redo att ta upp kampen mot alla helvetets demoner när spelet enligt planerna blir klart under nästa år.

Vad spelet annars kommer att handla om är fortfarande en välbevarad hemlighet, men man kan följa utvecklingen på: *www.terminal-reality.com*

# DYK FÖR TUSAN!

Det har rått fred på världshaven en längre tid, men nu är en ny ubåtssimulator på väg upp till ytan.

I augusti ska EA vara klara med *Sub Command*, där man kan välja mellan att styra tre olika ubåtstyper, utrustade med både torpeder och missiler, under en livsfarlig jakt på konvojer från 16 länder. Striderna kommer att utspelas både ute på öppet hav och i klaustrofobiska omgivningar under den tätpackade polarisen.

God jakt!



**ELD!** **Taktiskt snille krävs för att komma helskinnad från ett konvojanfall i *Sub Command*.**

# Hot & Not

100° KOKHETT

SOMMAR-HETTA

VINTER-KYLA

-10° DJUP-FRYST

**■ *No One Lives Forever* lever vidare**
Det är nu bekräftat att den smäckra terroristbekämperskan Cate Archer återvänder i *No One Lives Forever 2*. Dock vet man ännu inte riktigt när.

**■ Fotbollsdesign**
Folket bakom Championship Manager-serien har gjort en hemsida, där fotbollsälskande spelare kan ge egna förslag på hur *Championship Manager 4*, med planerad utgivning 2002, ska se ut. Intresserade kan klicka sig in på: *www.sigames.com*

**■ Kanske fler harpuner ändå**
Nyligen berättade vi här på sidorna att Ubi Soft skulle lägga ned krigsfartygssimulatorn *Harpoon 4*. Men nu har de franska spelutvecklarna kanske ändrat sig. Vi följer utvecklingen noga.

**■ Ny actionflopp?**
Die Hard-filmerna blir nu åter datorspel. Sierra ska göra *Die Hard: Nakatomi Plaza*, som bygger på den första filmen. Men det får allt vara bättre än *Die Hard Trilogy* om vi ska förmås att spela det i mer än några millisekunder.

**■ Läsk-Lara**
I England har producenterna av den energigivande läskedrycken *Lucozade* i samband med premiären på Tomb Raider-filmen beslutat att tillfälligt döpa om sin blandning av färgämnen och tillsatser till *Larazade*. Kors i taket, hur lågt kan man sjunka?



# FUSK UTAN FUSKARE

Ohederliga grafikdrivrutiner har gjort att oskyldiga spelare beskylls för att fuska i online-spel






**JUSTITIEMORD** **Fuskare kastas ögonblickligen ut från Counter-Strike-servrarna, men det är inte alltid som domen är rättvis.**

Hardwareproducenten Asustek har något olyckligt hamnat i strålkastarljuset efter introduktionen av nya drivrutiner till deras grafikkort, som gör det möjligt att se igenom väggar. Det är andra gången Asustek gjort samma sak, vilket inneburit att företaget fördöms å det kraftigaste i alla hörn av spelvärlden för att de undergräver datorspelens möjlighet att kunna erbjuda ren och ärlig konkurrens.

Samtidig har Asusteks drivrutiner också inneburit att en rad spelare har blivit orättvist beskyllda för att fuska. Särskilt Counter-Strike-scenen har plågats mycket av uppenbart fusk, och därför har en sammanslutning av asiatiska utvecklare gjort programmet Punk Buster – som ska upptäcka drivrutiner från Asustek och därefter kasta ut syndare från världens Counter-Strike-servrar. En skandinavisk klan blev varse att detta kan medföra olyckliga konsekvenser. Under en turneringsstrid blev två av deras spelare tagna för denna typ av fusk under första omgången och blev bannlysta från alla servrar på obestämd tid. Det visade sig bara att klanen alls inte fuskade utan bara hade rester av gamla drivrutiner på sina datorer, och det var tydligen tillräckligt för att Punk Buster felaktigt skulle registrera och straffa dem.

Efter våldsam debatt och klagobrev till de större Counter-Strike-hemsidorna tvingades programmerarna bakom Punk Buster ge en officiell ursäkt för att de utpekade skulle kunna rentvå sina namn.

## LÄTTA PÅ TRYCKET OCH SPELA VIDARE

Nu behöver du inte längre lämna frag-festen på Internet för att göra dina naturbehov

I en tid där det fullständigt forsar fram nya speltillbehör anser sig den amerikanska E-shopen Archie McPhee att de har fått en riktigt bra idé. De erbjuder – håll i er nu – ett aggregat vid namn Internet Urinal, som gör det möjligt att bokstavligt talat spela sitt favoritdatorspel tills man svimmar, utan att behöva gå till hemlighuset.

Företagets meddelande är också: Föreställ dig att kunna fortsätta ditt spel, också när dina motståndare måste gå på toaletten. Apparaten kan rymma motsvarigheten till över tre liter läsk, och det medföljer också en "kvinnlig adapter". Hur denna ska anbringas förtäljer tyvärr inte historien.

Det är nog tveksamt om produkten kommer att nå höga försäljningssiffror. Vem vill bli sedd när man byter "kisspåse" bland sina vänner på det lokala Internet-cafét?



**PISS OFF!** **Priset för McPhees Urinal är en droppe i havet: sex dollar. Intresserade kan anmäla sig på: *www.mcphee.com***

## HACKERANGREPP mot SPELFIRMA




Under senare tid har flera av de största spelproducenterna utsatts för hackerangrepp. I de flesta fall har man dock upptäckt inkräktarna innan det har hänt något, men Blizzard, som bland annat står bakom spel som *Diablo II* och *Warcraft 3*, blev ändå tagna på sängen en måndagsmorgon. En okänd grupp vid namn The Bandit's Software Group lyckades ta över Blizzards annars mycket välfungerande webbplats och lade in sin egen framsida (som du kan se här intill), och det tog Blizzard över tre timmar att få bukt med problemet.

Också Sony har vid flera tillfällen utsatts för hackerförsök, så nu håller branschen på att försäkra sig om att liknande incidenter inte ska kunna inträffa i framtiden.






**SAMKVÄM** I *The Sims Online* ska spelarna kunna kommunicera med varandra genom sina sims, medan de rör sig runt i den virtuella världen.

# SIMS BREDER UT SIG

Internet utnyttjas i en ny version av ett av de senaste två årens mest populära spel, *The Sims*.

Designern av *The Sims*, Will Wright, har hittills varit ytterst sparsam med detaljer kring spelet, men nyligen lyfte han dock en smula på slöjan för vad EA har i bakfickan till de många Sims-fansen.

*The Sims Online* kommer att fungera enligt samma principer som *SimCity*. Man kommer att ha grannskap och små samhällen inom ett bestämt område av sin stad. Man ska med andra ord kunna påverka sin egen närmiljö, och med tiden arbeta sig upp till att styra hela världar.

Spelare kan t ex bygga värdshus, nattklubbar och kasinon – ja, till och med bordeller. En av huvudfilosofierna bakom *The Sims Online* kommer att vara möjligheten att spelare ska kunna underhålla varandra och fritt kunna agera med vänner och fiender.

Electronic Arts ska se till att spelet blir kompatibelt med de befintliga Sims-spelen, och särskilt med de över 600 webbplatser som uteslutande handlar om *The Sims*.

*The Sims Online* ska enligt planerna gå att hitta i butikerna under början av nästa år.

# RAYMAN går online

De flesta spelare känner Rayman som den knasiga och obegripliga lilla figur som springer runt och bankar huvudet i väggen medan han mumlar på sitt totalt obegripliga språk. Ubi Soft har just presenterat nästa spel i Rayman-serien – *Rayman M.* Spelet ska erbjuda en ny multiplayer-funktion, så att man får möjlighet att spela de kända karaktärerna mot sina vänner.

Man kan förutom Rayman själv t ex välja att spela fen Ly eller Globox. Det gäller att lära sig spelets finesser snabbare än sina konkurrenter om man ska vinna i *Rayman M.* Man kan sätta ut fällor och använda andra mer eller mindre lömska strategier i sin kamp om herraväldet i cyberspace. Troget mot traditionen innehåller spelet en rad power-ups i form av inbyggd bonus och speciella föremål som ger ens figur fler krafter eller mer snabbhet. Allt detta kan användas när man försöker överrumpla sina motståndare.



**TUFFING** Lille Rayman är klar för multiplayer-strid.



"Death"

# RYSSARNA RYCKER

Den amerikanska dominansen inom proffs-gaming lider mot sitt slut. Nyligen under den holländska CPL-turneringen (Cyberathlete Professional League) i *Counter-Strike* och *Quake 3* visade Ryssland att de kan räknas bland favoriterna i framtiden. Vinnaren av priset på 3 000 euro blev den 18-årige ryssen med det självvalda namnet "Death" från Ekaterinaborg, som bara var seedad som nummer 102 (den lägst seedade vinnaren i CPL:s historia).

## På Nätet

Vi presenterar här tre av månadens mest intressanta hemsidor.




**http://www.esports-america.com/**
Drömmer du om att kunna leva på att spela ditt favoritspel så ska du kolla in E-Sports America. Här hittar du de senaste nyheterna om de många proffsturneringarna i diverse datorspel. Sidan innehåller, utöver tips och tricks på hur du ska förbättra dig, också en rankinglista över de bästa spelarna i världen.




**http://www.bluesnews.com/**
De blå nyheter som många gillar att kalla Blue's News, har på kort tid etablerat sig som en av de mest seriösa källorna till bra spelnyheter. Har du lust till en givande diskussion så erbjuder webbplatsen också ett mycket bra debattforum.




**http://www.fgnonline.com/**
Fastest Game News Online, eller FGN-Online är bland de största sidorna på Internet. Webbsidan innehåller i stort sett alla tänkbara nyheter till både PC och konsoler. FGN-Online har kanske inte flest nyheter, men i gengäld är allt deras material exklusivt och gjort in-house.

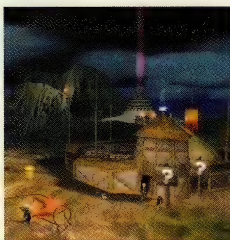
# incite TOP 10

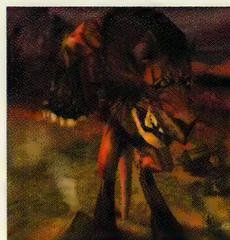
**De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige**

## 1 (–1) Black & White

• EA • Strategi

Black and White är ett komplext spel som blir djupare och djupare ju längre in i det man kommer. En stor och intelligenskrävande utmaning för alla som älskar datorspel. Black & White är ett av de fem mest revolutionerande datorspelen någonsin och alla spelare med minsta lilla gnutta fantasi dras med i spelets värld. På köpet får man en snygg grafik och en enastående spelupplevelse som man inte kan få i något annat spel.

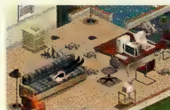




## 2 (▲4) The Sims: House Party

• EA • Simulation

Lite fest i vardagen blir det när de små Sims får det här Party-tillägget. Oj, vad kul de har!



## 3 (–3) Half-Life: Generation Ultimate

• Sierra • Action

Ett omfattande spelpaket med både det ursprungliga *Half-Life* och en hel massa extra godis.



## 4 (▼2) Elitserien 2001

• EA • Sport

Hockey-festen fortsätter och nu på svenska. Spela fram ditt eget lag till SM-guld!



## 5 (Ny) Cossacks: European Wars

• CDV • Strategi

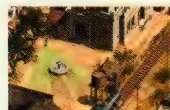
Kämpa dig genom århundraden av blodiga europeiska konflikter i detta ambitiösa strategispel.



## 6 (Ny) Desperados

• Infogrames • Action/strategi

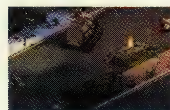
Ett härligt Western-spel där du själv får chansen att utföra hjältedåd à la John Wayne.



## 7 (Ny) Fallout Tactics

• Micro Forte • Strategi/RPG

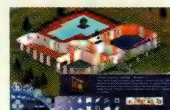
Militärtaktiska överväganden har tagit över efter rollspelselementen i ettan och tvåan.



## 8 (–8) The Sims: Livin' It Up

• EA • Simulation

Lyckat tillägg där de små sims kan bli bortförda av UFO:n och väcka de döda till liv.



## 9 (▲10) Tribes 2

• Dynamix • Action

Ett riktigt häftigt multiplayer-spel med väldigt stor potential. En rejält upphottad version av ettan.



## 10 (▼6) NHL 2001 + Elitserien 2001

• EA • Sport

Hockey-paket för de riktigt puck-galna. Smäll i sargen, böka fram pucken, skjut - mååål!!!



## Kommer snart

| Spel | Genre | Datum |
|---|---|---|
| Alone In The Dark 4 | Adventure | 22/6 |
| Startopia | Strategi | 30/6 |
| Commandos 2 | Strategi | 30/6 |
| Anachronox | 3D-rollspel | 30/6 |
| Max Payne | Action | 27/7 |
| Chameleon | Action | 27/7 |
| Paris Dakar | Racing | 10/8 |
| Mafia | Action | 10/8 |
| Myst III: Exile | Adventure | 15/9 |
| Art of Magic | Adventure | 18/9 |
| Shadowbane | Action | 20/9 |
| Champions League | Sport | 24/9 |
| Myth 3 | Adventure | 24/9 |
| Hidden & Dangerous 2 | Strategi | 20/10 |

Alla datum anges med reservation för ändringar.

### FÖRKLARING




### KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.




## TOP 10 – Runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på tre av världens största spelmarknader: USA, England och Tyskland. Förutom i USA har gudsimulatorn Black & White susat upp i toppen på listorna, som på det hela taget präglas av nya namn.

### TOP 10 USA

| Plats | Förra | Spel |
|---|---|---|
| 1 | –1 | The Sims |
| 2 | –2 | The Sims: Livin' Large |
| 3 | –3 | Rollercoaster Tycoon |
| 4 | Ny | Black & White |
| 5 | ▲7 | NASCAR Racing 4 |
| 6 | –6 | Diablo II |
| 7 | Ny | Hoyle Casino 2001 |
| 8 | Ny | AoE2: The Age of Kings |
| 9 | –9 | C&C: Red Alert 2 |
| 10 | Ny | The Sims: House Party |

De konservativa amerikanarna håller fast vid de gamla bekanta, men *Black & White* börjar klättra på listan.

### TOP 10 England

| Plats | Förra | Spel |
|---|---|---|
| 1 | Ny | Black & White |
| 2 | Ny | The Sims: House Party |
| 3 | ▲4 | The Sims |
| 4 | Ny | Cossacks |
| 5 | ▼2 | Champ. Manager 00/01 |
| 6 | –6 | The Sims: Livin' it Up |
| 7 | ▼5 | Half-Life: Generation |
| 8 | ▼1 | Who Wants To Be A Millionaire |
| 9 | Ny | The Sims: Double Pack |
| 10 | Ny | Desperados |

Äntligen knuffades det engelska *Vem vill bli miljonär?* ned från tronen. Ny kung är, naturligtvis, *Black & White*.

### TOP 10 Tyskland

| Plats | Förra | Spel |
|---|---|---|
| 1 | Ny | Black & White |
| 2 | Ny | The Sims: House Party |
| 3 | Ny | Sudden Strike Forever |
| 4 | ▼2 | Who Wants To Be A Millionaire? |
| 5 | ▼1 | The Settlers 4 |
| 6 | Ny | The Settlers 3 |
| 7 | Ny | Serious Sam |
| 8 | ▼4 | The Sims: Livin' Large |
| 9 | ▼3 | Half-Life: Counter-Strike |
| 10 | ▼9 | The Sims |

Även tyskarna har fått kapitulera inför *Black & White*, och på det hela taget har det skett en större förnyelse i toppen av listan.

■ Producent: **Bungie Software** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ Utkommer: **Våren 2002** ■ **www.bungie.com**

# FUTURISTISK **ALIEN-ACTION**

GENRE **Action**



**OFFROAD** ***HALOS*** **fordon verkar bli ännu snyggare än fordonen i *Tribes 2*.**

Automatkanonerna dånar, rökdimman hindrar din sikt och de smala gångarna i det främmande rymdskeppet badar i ett spöklikt sken. Välkommen till *Halo*!

**Efter många illavarslande rykten om att det efterlängtade 3D-skjutaspelet *Halo* bara kommer att ges ut för Microsofts nya konsol X-Box kan datorägarna åter börja glädja sig. För ja, *Halo* kommer också i en PC-version, och ja, det ser fortfarande förbaskat bra ut.**

*Av Dirk Gooding*

Hittills är det dock bara skärmbilder från X-Box-versionen som har släppts av spelproducenterna hos Bungie Software. Men av allt att döma blir grafiken i stort sett identisk på PC:n, och det ser riktigt bra ut.

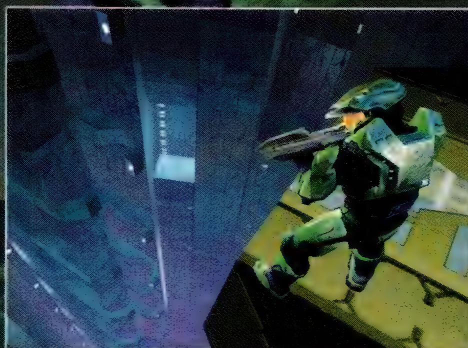
Men vad är det som gör *Halo* så speciellt, och kanske med undantag av *Black & White* till det mest efterlängtade spelet under de senaste åren? Tja, i grunden är det frågan om ett ganska enkelt 3D-skjutaspel med mycket lovande innehåll: Ett gameplay som bygger på lagarbete (*Halo* blir fullt kompatibelt med "Voice Command"-tekniken, där spelarna kan prata med varandra medan de kämpar över nätet), ovanligt snygg grafik, realistiska landskap där fysikens lagar från verkligheten gäller, och möjlighet att fara runt i jeepar, stridsvagnar och stridsflygplan.

Ingenting av detta är dock några revolutionerande nyheter. Lagarbetet har t ex redan använts till fullo i spel som *Counter-Strike*, de flesta andra nya actionspel ståtar också med fantastisk grafik (se t ex vår tjuvtitt på *Medal of Honour* på annan plats i tidningen), och *Tribes 2* har redan låtit spelarna köra in i krigszonen i både jeepar och stridsvagnar. Men *Halo* blir det första spelet som kombinerar

**VI BLIR GLADA** Skärmbilderna är tagna från X-Box-versionen, men PC-utgåvan kommer att se ut ungefär likadant.



**DET KOMMER ATT GÖRA ONT** Fysikens lagar gäller också för *Halo*. Stackars chaufför!



**VÄNTETID** Utgivningsdatum är fortfarande lite osäkert, men *Halo* verkar definitivt vara värt att vänta på.



**EN VÄDERPROGNOS** Vädret skiftar i *Halo*, som utspelas både på dagen och på natten.

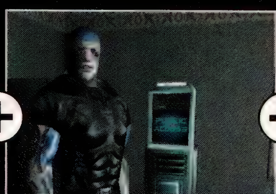


UT I SOLEN Övergången från inomhusbanor till utomhusbanor blir snabb och utan laddningstid.

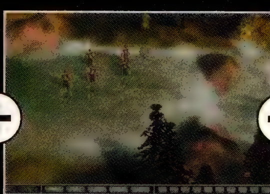
# INCITES **SPELKOKBOK** OM DU VILL TILLAGA ETT EGET *HALO* SER RECEPTET UT SÅ HÄR...



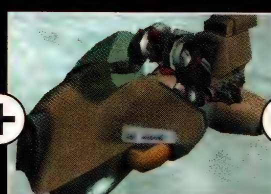
Ta lagarbetet och taktiken från det superpopulära *Counter-Strike* ...



... samt de fantastiska fordonen och lyckade figurmodellerna från Sierras *Tribes 2*.



Tillsätt de blånande bergen och vackra landskapen från *Myth 2* ...



... lägg detta på samma tunna bakgrundshistoria som i det kommande *Unreal 2* ...



... och avsluta med det många små käcka detaljerna från det rosade *Deus Ex*.

alla dessa saker, och det kan mycket väl bli det mest kompletta skjutaspelet hittills.

Handlingen i *Halo* är i gengäld snabbt överstökad. Ett rymdskepp med flera hundra marininfanterister ombord störtar på en obebodd planet. Det dröjer dock inte länge innan de krigiska utomjordingarna som går under namnet covenants anländer, och hokus-pokus, så är det upplagt för en rad explosiva slag. OK, det är ju inte Shakespeare direkt, men vad gör det, bara det är fullt ös hela vägen. Vapenarsenalen kommer bland annat att omfatta pistoler med lasersikte, automatgevär, machetes, prickskyttegevär, raketgevär och harpuner och defoliator, samt alla de alien-vapen man kan samla på sig under spelet, vilket borde räcka för att skicka tillbaka de grymma covenants ut i rymden igen.

Spelet kommer att använda de nyaste grafikmöjligheterna i DirectX 8 och kommer dessutom att innehålla ett fyrverkeri av effekter som stöds av Nvidias blixtsnabba GeForce 3-grafikchip (något som också X-Box-versionen kommer att använda sig av), vilket bland annat ger maskinkraft för att fylla *Halo* med dynamiska skuggor och böljande rökeffekter. Alltså alla de mest avancerade formerna av grafik-ögongodis. Man ska t ex också kunna använda samma bildpunktsprecisa ljuseffekter som i *Giants* på nästan alla ytor i *Halo*. Och där inte det går kommer man att använda den så kallade "multi-texture mapping"-tekniken, där en hel rad grafiklager läggs ovanpå varandra för att skapa önskade effekter. Den metalliska ytan på rymdskeppen ska t ex bestå av följande: ett "lightmap-lager" (ser till att ljussättningen blir rätt), ett "specular map-lager" (ger realistiska återspeglingar på ytan) och slutligen ett detaljlager för finputsning (som bland annat står för skotthål i ytan). Allt detta innebär troligtvis att *Halo* kräver en ganska rejäl dator för att kunna köras, men de flesta nyare grafikkort (som t ex GeForce och GeForce 2) kommer dock att klara de flesta av effekterna.

Det största problemet för *Halo* blir nog att konkurrenterna också har utvecklats mycket under de år som spelet varit under utveckling, och spel som *PlanetSide* från Verant, som också är på gång, står med ungefär samma effekter och uppbyggnad som *Halo*. Eftersom miljöerna i den version av *Halo* som incite har tittat närmare på verkade en smula spartanska kan man nog vara lite orolig för att tiden kanske har sprungit ifrån spelet. Enligt producenternas talesman Matt Soell är det dock ingen risk för att spelet ska vara en besvikelse när det preliminärt kommer till våren nästa år (det ska släppas samtidigt till både PC och X-Box): "Nej, för hittills har vi bara släppt bilder från ett enda uppdrag, vilket naturligtvis inte är representativt för hela spelet, precis som man inte kan beskriva Jorden med att bara visa bilder från Sahara. Ni kan lugnt se fram mot spelet."



**LYSANDE** Om bare spelets gameplay lever upp till effekterna ser det ganska bra ut.



**ÖPPNA ELD** Bungie lovar att grafiken i det slutliga spelet blir mycket snyggare än dessa skärmbilder. Okej, det låter lovande.

■ Producent: **GameSquad** ■ Utgivare: **PAN Interactive** ■ Utkommer: **September 2001** ■ **www.cryo-interactive.com**

# Både KULT och OCKULT

**GENRE** Action

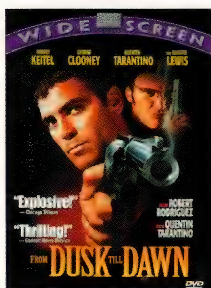
**I KORTHET**

***From Dusk till Dawn* är en actionrysare som startar där filmen slutade. Vi ska jaga vampyrer.**
*Åh, aha, vampyrer ... vilken film snackar du om?*
***From Dusk till Dawn.***
*Känner jag inte till.*
**George Clooney, Quentin Tarantino ...**
*Känner jag inte till.*
**... Harvey Keitel, Salma Hayek ...**
*Känner jag inte till.*
**Har du hört talas om Brad Pitt, då?**
*Ja!*
**Han är inte med.**

Du spelar rollen som den hårdslående George Clooney i den kommande actionrysaren *From Dusk till Dawn*, som dock inte är någon trogen kopia av Tarantinos kultfilm



**TÖRS DU ÖPPNA DÖRREN?**
**Den ohyggliga stämningen slås an redan från början av spelet. Spela eller försvinn!**




**Quentin Tarantino sålde miljoner biobiljetter med *Pulp Fiction*, och han vann dessutom både Oscars och guldpalmer. Vad var därför mer naturligt än att göra något totalt urflippat i nästa försök? Han gjorde *From Dusk till Dawn*, som startade som en road movie med gangster-element och plötsligt förvandlade sig till en vampyrskräckfilm!**

*Av Christian Hannibal*

En gangster-road-skräckfilm var inget som skådats förut, och filmen fick blandad kritik. Men den blev George Clooneys genombrott, och dessutom stod namn som Harvey Keitel, Quentin Tarantino och inte minst en dansande Salma Hayek med på rollistan.

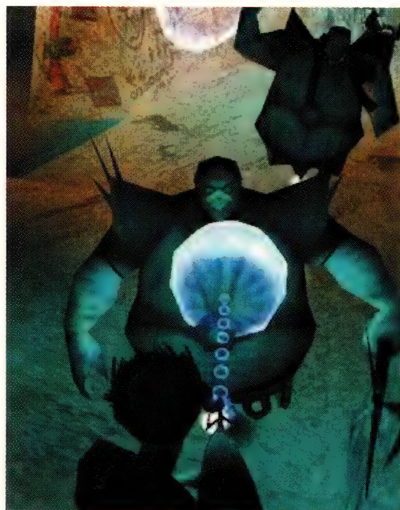
Spelet blir inte en trogen kopia av händelserna i filmen. I stället för att utspelas på en sunkig strippbar i den mexikanska öknen utspelas handlingen fem år senare på en supertanker, som har blivit infekterad av vampyrer. Du spelar rollen som Seth Gecko (Clooneys roll), som ska sköta den stora exorcismen ombord på det vampyrtäta fartyget.

Spelet utspelas i 3:e person, du ser alltså din figur bakifrån och ska styra honom runt i fartygets rum och korridorer. Det är frågan om en 3D-actionrysare i stil med *Resident Evil*, som efter mörkrets inbrott kunde skrämma till och med den mest härdade nattuggla.

## Ockult action

Till skillnad från *Resident Evil* blir det dock inte mycket lösning av gåtor ombord på det vampyrförsedda fartyget, om man nu inte betraktar det som gåtlösning att öppna dörrar. Man märker dock snabbt att för varje dörr man öppnar dyker det upp fler vampyrer. Spelaren får aldrig tid att slappna av.

Och ju längre och djupare man tränger ned i fartyget, desto mer ohyggligt blir det. *From Dusk Till Dawn* blir alltså inte direkt något för de känsligare spelarna. För andra kommer det emellertid att finnas både skräck och action. Denna action garanteras bl a av att det vid en tidpunkt kommer soldater ombord på fartyget. Och tror ni inte att dessa förvandlas till



**VARIATION** Det finns stor variation i utformningen av både vapen och vampyrer.



**EFFEKTER** Du slukas av lågorna och kan se ditt eget ansiktsuttryck i spegeln!

vampyrer, så att man plötsligt har vampyrer som springer runt med maskingevär och skottsäkra västar ... Adrenalinkicken förstärks ytterligare av en imponerande arsenal av både konventionella och mer fantasifulla vapen, som en vattenpistol som kan skjuta vigvatten!

Det är klart att det är osmart att bli nafsad i örat av en vampyr, även om vissa av den kvinnliga sorten kanske inbjuder till sådant. När spelaren blir biten dör han dock inte, men han blir till viss del vampyr. Detta är dock inte nödvändigtvis en nackdel, för vampyrer är både starka och snabba. Det kan utveckla sig till lite av en balansgång, hur mycket man kan låta sig bli biten.

### Ska vi vara rädda?

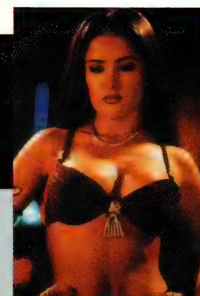
Grafiken skapar en stark ockult stämning, där det lurar en fara i varje mörkt hörn. Grafikmotorn är en starkt förbättrad version av den som användes till spelet *The Devil Inside*. Det är inte bara upplagt för ett stort blodbad, det har också lagts ned mycket arbete på de olika vapnens inverkan på omgivningarna. Det är stor skillnad om det är en träplatta, en metalldörr eller en vampyrs huvud som beskjuts.

Man kan frukta att spelet satsar mest på att kasta monster i ansiktet på en, men det blir det enligt utvecklarna inte tal om. Det ska nämligen vara en avancerad artificiell intelligens på väg till de sega vampyrerna. Denna artificiella intelligens ska sedan också bli mer och mer avancerad ju längre man kommer i spelet. Det kommer således hela tiden att finnas nya prövningar att vänta när man möter nya klasser av vampyrer. En del spel har lovat oss att de ska skrämma oss från vett och sans, senast den inte särskilt lyckade *Blair Witch*-trilogin. Vi kan bara hoppas att *From Dusk Till Dawn* får oss att ligga sömnlösa när vampyrerna släpps loss framåt hösten!



**HAR VI SETT DET FÖRUT?** *From Dusk till Dawn* har sin helt egen stil, men likheten med ett spel som *Resident Evil* går dock inte att ta miste på.

## Var är Salma?



Vi talade med producenten Pierre Charpenet från GameSquad:

***Varför har ni valt att inte följa historien från filmen, som utspelas i en liten bar som heter The Titty Twister i Mexico?***

Helt enkelt för att den baren är alldeles för liten för ett helt datorspel. Därför blev vi tvingade att förlägga handlingen på ett helt annat ställe, med mer plats för att utforska och möjlighet att uppleva flera nivåer av ondska på vägen. Därför fastnade vi till slut för idén om en supertanker som blivit drabbad av ondskan.

***Kan du berätta lite om de ovanliga vapnen i spelet?***

Det är ju så att vanliga vapen inte biter på vampyrer, så vi måste uppfinna några nya vapen. Dessutom ville vi gärna bevara en del av stämningen från den ursprungliga Quentin Tarantino och Robert Rodriguez-filmen, så därför kan man som spelare komma över vapen som vattenpistolen laddad med vigvatten, men man ska också kunna spela med lite mer traditionella vapen, som ett Winchester-gevär.

***Vi är säkert många som är mycket intresserade av att få veta om Salma Hayek är med i spelet. I filmen uppträder hon ju som en närmast gudomligt sexig striptease-dansande vampyr. Får vi se något av henne?***

Vi har tyvärr inte fått rättigheterna till skådespelarnas ansikten, så vi kan inte ha Salma Hayek med, även om det är varje programmerares hemliga önskedröm att göra en scen med en dansande Salma Hayek. Vi kan emellertid lova att det kommer att finnas med en annan kvinnlig dansande vampyr som uppträder i spelet, så lite kompensation blir det.

***Hur många olika monster ska det finnas i spelet? Det kan ju lätt bli lite enformigt om det bara finns ett slags vampyrer att skjuta ned.***

Det är sant. Därför har vi också gjort hela 40 olika slags vampyrer, varav 3 är kvinnliga. Det finns vampyrer med långa naglar som en Freddie Krueger, vampyrer med skjutvapen, ormvampyrer och till och med en vampyr med huvud som Predator från Schwarzenegger-filmen. Dessa vampyrer har alla olika förmågor och sätt att reagera på, så det blir inte bara kosmetiska skillnader.

***Är det för mycket att säga att spelet inte har så mycket mer än titeln gemensamt med filmen, när handlingen är helt annorlunda och ni inte ens får använda de riktiga personerna?***

Nej, det är nog inte helt fel, men vi har satsat på att behålla stämningen, humorn och all ohämmad action från filmen, samtidigt som att vi också har karaktären Seth med som hjälte, och scenen i baren finns också med här i spelet, så vi hoppas att fans av filmen också ska kunna njuta av spelet tillsammans med alla andra.

■ Producent: **Funcom** ■ Utgivare: **Funcom** ■ Utkommer: **Sommaren 2001** ■ **www.funcom.no**

# FYRA ÅRS NORSK ANARKI

**GENRE Online-rollspel**

Det norskutvecklade science fiction-rollspelet *Anarchy Online* blir det mest massiva Internetspelet någonsin, med plats för upp till 50 000 spelare i samma universum

**I KORTHET**

*Anarchy Online* ska få en livstid på fyra år och plats för 50 000 rollspelare i samma universum. Som jämförelse har *EverQuest* plats för 1 500 spelare.

*Har man sett ett rollspel har man sett dem alla. Hur lång tid orkar man slakta monster och kasta besvärjelser?*

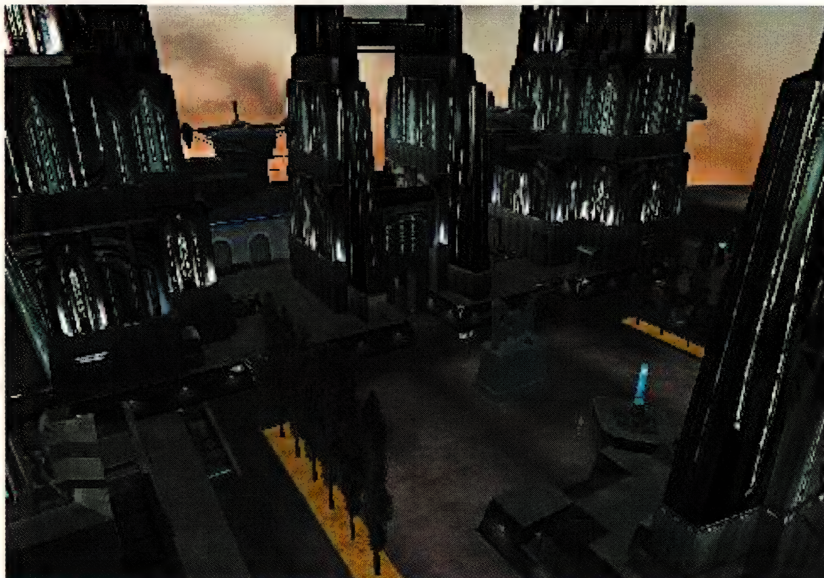
I *Anarchy Online* kan du genomföra uppdrag och få belöningar om du inte orkar gå runt och slakta monster.

*Okej, men blir det inte tråkigt att spela samma historia i fyra år?*

Utvecklarna kommer löpande att låta "världshistoriska" händelser utspelas för att handlingen ska föras framåt.



**SYRAREGN** Att döma av träden är miljöförstöring fortfarande ett problem år 29 475.



**GOTHAM CITY** Miljöerna i *Anarchy Online* är mycket varierade: storstäder, skogar, berg och öknar.

**Ungefär samtidigt som id Software definierade 3D-spelen när de släppte sitt ursprungliga *Quake*, började norska Funcom arbetet med att realisera en vision som fick namnet *Anarchy Online*. Efter fem års mognad är frukten nästan klar att serveras till världens rollspelsfans.**

*Av David Heinemeier Hansson*

Den långa utvecklingstiden för spelet har gett Funcom möjlighet att observera lanseringen av andra online-rollspel, som *Ultima Online* och *EverQuest*, och lära sig av deras framgångar och misstag. Det mest uppenbara resultatet av detta är att fantasy-världens drakar, alver och trollkarlar har bytts ut mot ett framtidsuniversum som blandar lika delar *Blade Runner* och *Star Wars* till en inbjudande cocktail.

Året är 29 475, och det mesta av Vintergatan är koloniserad med hjälp av terra-farming, och ett intergalaktiskt megaföretag har tillskansat sig makten över mänsklighetens öde. Det är utvecklingen av den så kallade nanotekniken som har skänkt företaget Omni-Tek positionen som Vintergatans supermakt, och planeten Rubi-Ka, där *Anarchy Online* utspelas, är viktig för att Omni-Tek ska kunna bibehålla sin makt.

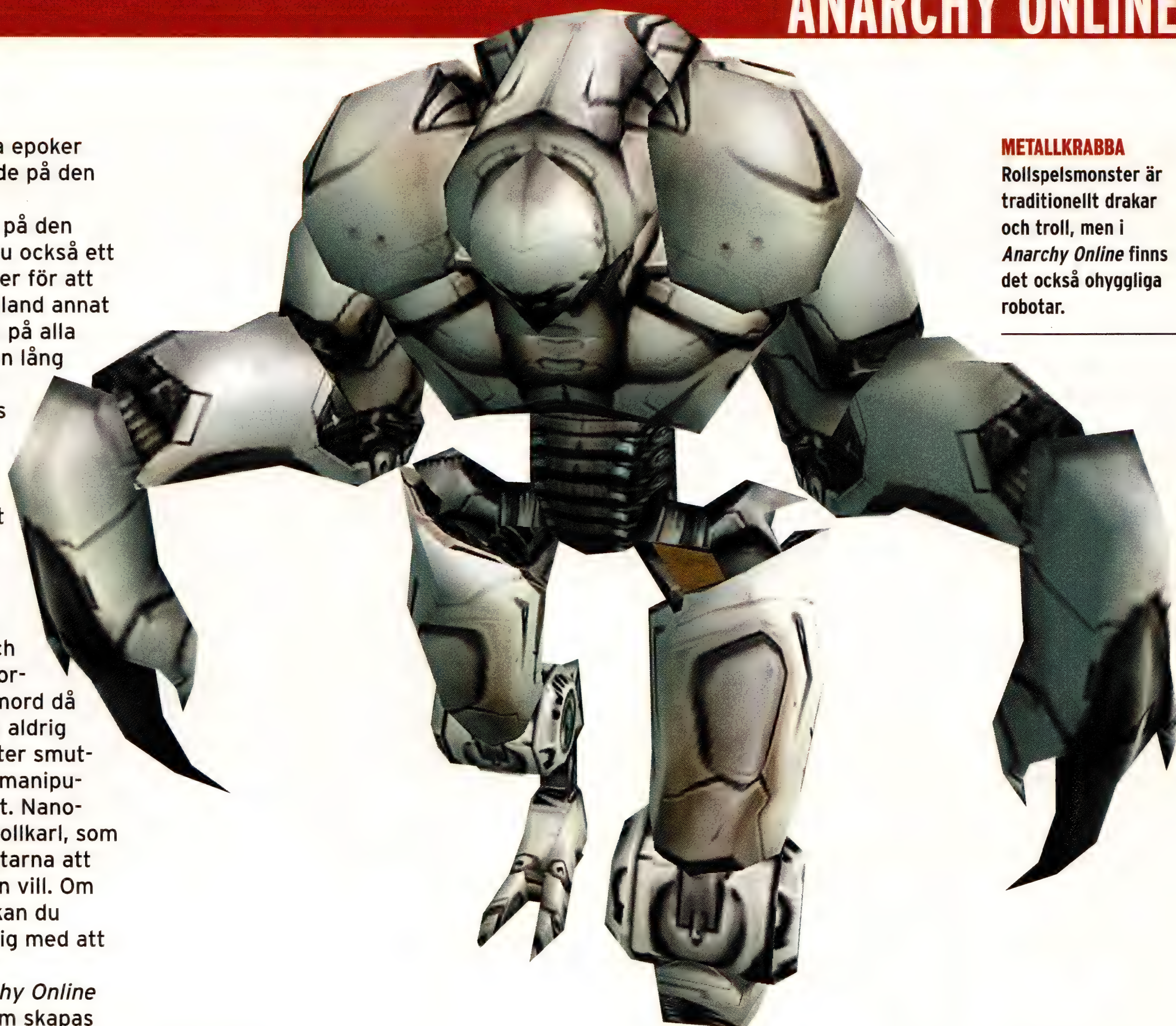
Rubi-Ka är fylld med ämnet notum, som används som bränsle för nanotekniken. Ett faktum som den andra sidan av *Anarchy Online*s maktbalans också har uppmärksammat. En rad rebelliska grupper har slagit sig samman under namnet Klanerna och har satt störtandet av den totalitära regimen överst på dagordningen - och de skyr inga medel för att nå sina mål.

Denna maktbalans utgör, tillsammans med spelets science fiction-universum, *Anarchy Online*s viktigaste försäljningsargument, eftersom du som spelare själv får välja sida. När du skapar din karaktär tillhör du antingen företaget, är frihetskämpe för Klanerna eller neutral med möjlighet att operera på båda sidor av fronten. Det är inte alldeles lätt att vara neutral, för båda sidor i konflikten kommer att vara misstänksamma mot dig.

Kampen mellan de "goda" (Klanerna) och de "onda" (Omni-Tek) är *Anarchy Online*s primära fokus och ska ge spelet möjlighet att följa en överordnad handling, som kan skapa konstant förnyelse. Det enda som är säkert från början är att historien ska vara i precis fyra år (i realtid) från den dag som spelet kommer till butikerna, och en av de två sidorna ska utropas till vinnare när historien slutar. Funcom lovar dessutom att det under tiden historien löper kom-



**KVINNA MED UTSTRÅLNING**
Solen har just gått upp och nere i dalen slåss en fe och en djävul.



**METALLKRABBA**
Rollspelsmonster är traditionellt drakar och troll, men i *Anarchy Online* finns det också ohyggliga robotar.

mer att finnas en rad olika epoker som ska få direkt inflytande på den värld spelarna lever i.

Utöver att välja en sida på den politiska scenen erbjuds du också ett smörgåsbord av möjligheter för att skräddarsy din karaktär. Bland annat kan ditt utseende justeras på alla möjliga sätt. Vill du vara en lång och smal typ som klär sig helt i svart? Eller vad sägs om en liten halvfet typ med rufsigt hår? Du bestämmer själv.

Din roll i sammanhanget definieras ytterligare av vilket av de 12 yrken som ska finnas som du väljer. Agenten undviker gärna direkta konfrontationer och håller sig till att samla information och begå ett lönnmord då och då, medan byråkraten aldrig under några omständigheter smutsar ned sina händer, utan manipulerar andra till att göra det. Nanoteknikern är framtidens trollkarl, som får de mikroskopiska robotarna att uppföra sig precis som han vill. Om det låter för komplicerat kan du givetvis också bara nöja dig med att vara en jordnära soldat.

Grafiskt erbjuder *Anarchy Online* en fantastisk stämning som skapas av en "smutsig metall"-look och några imponerande ljuseffekter. Känslan av att vara en del av något stort är övertygande. Dessvärre får denna känsla inte stöd från alla delar av spelet. Motorn som styr grafiken är krävande och följer inte alltid med helt när större byggnader kommer in i dit synfält, eller när du kommer in på ett nytt område av spelet.

Den originalkomponerade musiken leder snabbt tankarna till *Blade Runner* (om än något mer "up-beat") och är en central del i spelets djup och trovärdighet. Ljudeffekterna verkar däremot inte särskilt imponerande, och de hamnar snabbt i bakgrunden utan att du lägger märke till dem.

**Det är inte alldeles lätt att vara neutral, för båda sidor i konflikten kommer att vara misstänksamma mot dig.**

*Anarchy Online* verkar kunna bli ett mycket lovande spel för alla de spelare som har tillräckligt mycket tid för att leva sig in tillräckligt i sin karaktär, men formeln verkar på ytan inte vara särskilt väl lämpad för rena nybörjare i online-rollspelsgenren.

För Funcom närmar sig premiärdagen efter fem års utveckling. Chansen till en plats i solen kommer att bero på om *Anarchy Online* kan dra till sig tillräckligt med spelare från de online-rollspel som redan idag är etablerade på Internet, samt om det kan göra det innan Sony (*EverQuest*), Microsoft (*Asheron's Call*) och Electronic Arts (*Ultima Online*) får klart sina spel av andra generationen. Det är knappast en lätt uppgift de har framför sig.

Här på redaktionen hoppas vi dock på det bästa för dessa norska underdogs som har gjort sin vision till verklighet: länge leve anarkin!

## HOMO SAPIENS ANNO 29 475

Människosläktet har förgrenat sig i fyra olika underkategorier på de ungefär 30 000 år som har gått sedan Kristi födelse. Här är de fyra olika raser som du kan spela i *Anarchy Online*.



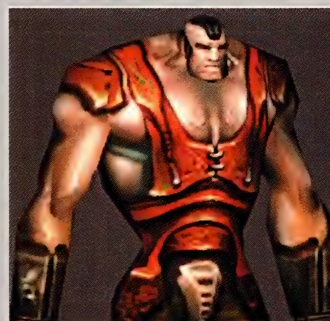
**HOMO SOLITUS**
Det närmaste man kommer en "normal" människa i *Anarchy Online*. Homo Solitus är samtidigt den vanligaste rasen på planeten Rubi-Ka.



**HOMO OPIFEX**
En ras som man inte kan lita på, bleka och smala som de är. Deras färdigheter ligger inom området för ljusskygg och listig verksamhet.



**HOMO NANO**
En munkliknande ras som är speciellt lämpad för att arbeta med den viktiga nano-teknologin. Homo nano är framtidens trollkarlar.



**HOMO ATROX**
Rubi-Kas arbetshästar har en vrålstark kropp och ett huvud (intellekt) stort som ett äpple. Finns bara i manlig version.

■ Producent: **Westwood** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **Oktober** ■ **www.westwood.ea.com**

# KRIGET KAN FORTSÄTTA

**GENRE Action**

Detaljerna om skjutaspelet **C&C: Renegade** har hittills varit sparsamma, men nyligen fick incite en exklusiv titt på spelet som flyttar över de populära Command & Conquer-spelens universum till actiongenren

**I KORTHET**

Minns du när *Renegade* annonserades som ett 3D-skjutaspel som utspelas i C&C-spelens universum? Nu är det snart färdigt!

*Yeah, right! Och hur många år till ska vi vänta då?*

Eh, bara cirka fem månader, men då kommer det också att innehålla avancerad artificiell intelligens, balanserad svårighetsgrad och multiplayer.

*Är det något för riktiga actionfans, eller bara för strategifanatiker?*

Både och. Nybörjare för C&C kan börja här, och det kommer att finnas rikligt med överraskningar för C&C- veteranerna.

*Okej, kanske man skulle ge det en chans.*

**Vågorna brusar mot klipporna och den vita sanden glittrar i den heta solen. Det kunde vara en scen från en fridfull chartersemester, om det inte vore för ljudet av granater, maskingevär och de vrålande stridsflygplan som fyller den blå himlen. Anfallet mot de onda och talrika Nod-styrkorna har börjat, välkommen till *C&C: Renegade.***

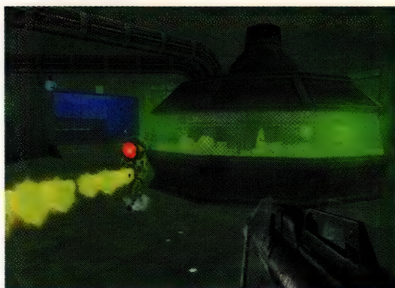
*Av Jonathan Todd*

Det kommande *C&C: Renegade* verkar bli ett skjutaspel av den mer avancerade sorten. Som den hårdföre GDI-soldaten kapten Nick Parker, med kodnamnet Havoc, blir man landsatt på stranden från en helikopter och ska nu, med hjälp av sin högteknologiska vapenarsenal, kämpa sig fram på smala krokiga stigar medan ljudet från fartygsartilleriet ekar i bakgrunden.

Under spelets gång kan du växla mellan första- och tredjepersonsperspektiv och på så vis få bättre överblick över dina omgivningar. Med ditt prickskyttegevär, som utrustats med en hyperkänslig mikrofon, kan du nu zooma in på ovetande fiender och lyssna på deras samtal, och kanske få livsviktig information, innan du nedlägger dem med ett par välplacerade blykulor.

Man ska dock vara förberedd på att oväsendet från ens vapen kommer att locka till sig andra fientliga soldater, så det gäller att hela tiden ha fingret på avtryckaren. Samtidigt kommer man ofta under uppdragen att bli avbruten av radiosändningar från GDI:s högkvarter, där man ber om Nick Parkers hjälp på andra delar av de krigshärjade öarna. Man måste då avgöra om man ska hjälpa till, eller hålla sig till den ursprungliga planen. Ett val som får betydelse för spelets vidare utveckling.

Byggnader och enheter ska till största delen vara gamla bekanta från tidigare C&C-spel, och spelets regler är desamma. I det uppdrag som vi prövade skulle vi således anfalla en Nod-bas, vilket man precis



**GOTCHA!** Förstaperson gör det lättare att sikta och träffa, speciellt i närstrid.



**SE UPP VAR DU GÅR** Det behändiga tredjepersonsperspektivet ger bättre överblick.



**NÄRBILD** De många fienderna verkar villigt ställa upp på att bli slaktade.

COMMAND & CONQUER



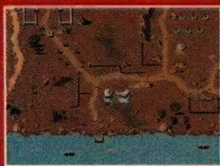
Introducerade United Nations Global Defense Initiative (GDI) och terroristerna från The Brotherhood of Nod.

COMMAND & CONQUER THE COVERT OPERATIONS



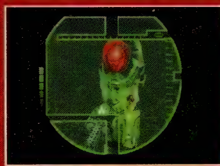
Historien fortsätter i detta tillägg, som allt som allt innehåller sju nya GDI-uppdrag och åtta Nod-uppdrag.

COMMAND & CONQUER: SOLE SURVIVOR



Gjort speciellt för onlinespel, där du fritt kan välja en GDI- eller Nod-enhet som du därefter tar upp striden med.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE



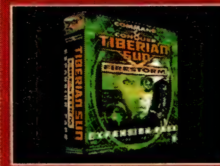
*Renegade* utspelas i samma tidsperiod som det ursprungliga *C&C*, men skiljer sig genom att vara det första C&C-actionspelet.

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN



Kane är död, men hans minne lever vidare i denna officiella fortsättning på *C&C* med nya enheter och uppdrag.

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN: FIRESTORM



Tillägg till *Tiberian Sun*, där man får tillgång till nio nya uppdrag, oavsett om man spelar på GDI:s eller Nods sida.

## TRÖTTNAT PÅ C&C?

**Följ med genom C&C-historien och se hur de enskilda spelen passar in i tidslinjen samt hur serien utvecklade sig mot två separata historier.**

COMMAND & CONQUER: RED ALERT



Spelet fokuserar på striden mellan Sovjet och de allierade styrkorna, där bägge sidor använder en rad framtidsvapen.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT: COUNTERSTRIKE



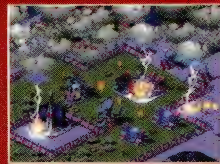
Det första av de två tilläggen fortsätter konflikten och innehåller 16 nya uppdrag samt över 100 multiplayer-banor.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT: THE AFTERMATH



Det andra tilläggspaketet blev länge betraktat som den slutliga uppgörelsen och innehöll 18 nya uppdrag.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2



Kriget blossar upp igen när Sovjet börjar att manipulera hjärnor i bästa jedi-stil. En ganska bisarr fortsättning.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2: YURI'S REVENGE



I det senaste tillägget, som utkommer i oktober, försöker Yuri ännu en gång att tillskansa sig världsherraväldet

som i C&C-strategispelen gör bäst genom att först förstöra basens kraftverk.

Basen är dock, inte helt överraskande, tungt befäst och fienderna är allt för många för att vi ska kunna skjuta ned dem allihop. Lyckligtvis kan vi kapa en tiberium-skördare och plöja ned de flyende Nod-styrkorna innan de kan avlossa ett enda skott.

Då vi tränger in i den närmsta byggnaden upptäcker vi att det är raffinaderiet, där vi kan se hur tiberiumet bearbetas. Med ett par skott från vår ion-kanon utplånar vi arbetarna (som reagerar långsammare än soldaterna) innan en helt ny typ av motståndare plötsligt dyker upp. Det är de så kallade "Black Hand Chem"-krigarna, som bär runt på en tiberium-spruta som skickar ut ett dödligt radioaktivt moln. Men de hinner inte att göra någon allvarlig skada innan vi har grillat dem med vår eldkastare, och vi kan nu fortsätta vidare fram mot kraftverket, och flera fiender som står på tur för att bli utplånade.

**I spelets särskilda "C&C-multiplayer-mode" ska två lag försöka förstöra varandras baser.**

Huvuddelen av uppdragen är av denna skjut allt som rör sig-typ, men några uppdrag kräver dock att man också använder det som finns mellan öronen, som när man t ex ska rädda en grupp gisslan från ett fientligt transportfartyg.

Det är ännu oklart om ärkeskurken Kane dyker upp, men hans skrupelfria hantlangare, som Mendoza, general Ravenshaw och den kvinnliga lönnmördaren Sakura (som har en "historia" med Havoc) kommer nog att erbjuda rikligt med utmaningar för de skjutglada.

Man kommer att kunna lösa de olika uppdragen på flera olika sätt. Ändå satt vi med känslan av att *C&C: Renegade* bara liknade ännu ett i mängden av nya skjutaspel, med tillförda element från C&C-spelens universum.

Men kanske den omfattande multiplayer-delen lyckas lyfta spelet över genomsnittet. I single player-spelet har Westwood lyckats skapa känslan av att man bara är en del av en större konflikt, en känsla som fortsätter i det speciella "C&C multiplayer-mode", där två lag försöker förstöra varandras baser eller placera en "avsluta spelet"-typ inne i basen. Också i multiplayer kommer byggnaderna att fungera på samma sätt som i strategispelen, så att det tiberium som bearbetas i raffinaderierna ger ägaren kontanter som man kan använda för att köpa olika soldater och fordon, så att de actionfyllda händelserna får också en liten dos strategi.



**BILTJUV** Låt Nod-styrkorna flyga över motorhuven när du mejar ned dem med en rad stulna fordon.

■ Producent: **2015 inc.** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **12 oktober** ■ **www.2015.com**

# KLART FÖR INVASION

GENRE **Action**

**I KORTHET**

***Medal of Honour*** **blir topprealistisk action i historisks miljöer.**
*Åh gud, ännu ett skjutaspel, har vi inte snart fått nog av dem?*
**Hmm, det kan aldrig bli för många bra skjutaspel, och *Medal of Honour* ser faktisk ut att bli ett av de allra bästa.**
*Yeah, right!*
**Ja, ja, kolla skärmbilderna, de är något av det mest realistiska vi har sett. Vänta bara!**

Steven Spielberg-filmen *Saving Private Ryans* halsbrytande action flyttar nu från biosalongen till datorskärmen i **Medal of Honour: Allied Assault**

**Realismen kommer att hamna i högsätet när Electronic Arts till hösten ger ut PC-utgåvan av konsolactionsuccén *Medal of Honour.***

*Av Jesper Melgaard*

PC-versionen, som helt enkelt får titeln *Medal of Honour: Allied Assault*, blir dock inte någon konvertering, utan ett 100 procent självständigt spel som enligt producenten Peter Hirschmann från produktionsteamet 2015 inc. blir ett exakt återskapande av striderna under andra världskriget.

"Vi skulle aldrig kunna tänka oss att förhärliga krigets fasor, men försöker att ge spelet så stor autenticitet som möjligt, både när det gäller grafik och gameplay," förklarar Hirschmann. Idén till skjutaspelet kläcktes av självaste Steven Spielberg medan han arbetade med *Saving Private Ryan*, och utspelas under krigets hektiska avslutning under åren 1942-45, där man spelar rollen som den specialutbildade commandosoldaten löjtnant Mike Powell. Och medan ett spel som *Return to Castle Wolfenstein*, som också utspelas under andra världskriget, blir ren science fiction, ska *Medal of Honour* ha sin utgångspunkt i de blodiga strider man kunde följa från biografstolen i *Saving Private Ryan*. "I en typisk krigsfilm eller ett spel slutar det med en stor explosion och därefter följer eftertexterna. Men i verkligheten var det först därefter som den verkligt svåra delen av arbetet började. Vi försöker att utveckla uppdraget för spelarna, så att de vet att de, när de har sprängt något i luften, kommer att jagas vilt och måste försöka att slippa undan fienden," berättar Peter Hirschmann. Spelet kommer allt som allt att innehålla sju kampanjer som bygger på verkliga slag med över 20 enskilda uppdrag, som bland annat omfattar en tur på de franska slagfälten, förstörandet av kanonbatterier i Nordafrika, sabotage av ett par tyska ubåtar vid Trondheim i Norge, ett explosivt återskapande av landstig-

**VÅGOR** I ett av uppdragen ska du till det kalla Norge för att sabotera ett par tyska ubåtar.

ningen vid Omaha Beach och avslutas med framryckningen över Ludendorff-bron vid Remagen på väg in i Nazityskland. Uppdragens utförande ändras beroende på om man väljer att arbeta solo eller som del av en grupp soldater. Men alla har de en sak gemensamt, de har som syfte att dra in spelarna till 100 procent i handlingen. "Uppdragen har alla tre delar: Framryckningen, utförandet och flykten, där flykten ofta kommer att vara den både mest spännande och krävande delen. Och eftersom PC-spelarna generellt sett är mer mogna och erfarna kommer allt som de gör (och speciellt det som de inte gör), att ha konsekvenser för spelets utveckling," säger Hirschmann.

### Dye Hard

Spelet har redan från grunden utvecklats i ett nära samarbete med den hårdhudade militära rådgivaren kapten Dale Dye, och just samarbetet med honom har enligt Peter



**ACH DU LIEBER!** De tyska soldaterna blir exakta kopior av verkligheten ända ned till enhetsbeteckningarna på uniformerna.



HELVETETS FÖRGÅRD Granaterna flyger och stridsflygplanen bestryker slagfältet med bly medan man spurtar genom spelet.



TILLBAKS I HISTORIEN Omgivningarna blir både stora och extremt realistiska.



ADOLF? Även inomhus är detaljarbetet utsökt. Kolla lejonhuvudet i trappan.

**Vi hoppas att vi kan hjälpa till med att ge spelarna en större förståelse för vad som skedde på slagfälten på den tiden.**

Hirschmann varit ett helt oumbärligt inslag i utvecklingen av *Medal of Honour*.

"Ja, jag måste erkänna att vi var fullständigt skräckslagna över att arbeta tillsammans med en så garvad marininfanterist, men det visade sig snabbt att hans idéer och råd hjälpte till att ge spelet en helt ny och långt mer realistiskt dimension. Han tog oss till exempel med ut på en tvådagars övning där vi själva fick prova att avfyra en del av de vapen som finns med i spelet. Något som sedan fick stor betydelse när vi skulle skapa animationerna i spelet." Tack vare kapten Dye blir alla vapen, fordon, soldater och uniformer exakta kopior av verkligheten, allt från kanonen på de enorma Tiger-stridsvagnarna till gradbeteckningarna på Gestapo-officerarnas axlar.

### Strategisk framryckning

Dyes största uppgift har dock främst varit att övervaka den militärstrategiska delen av spelet, så de tekniker man använder för att krossa fienden också är verklighetstrogna. Man har till exempel god nytta av att hålla så många av sina gruppmedlemmar som möjligt vid liv om man ska ha någon chans att nå fram till målet, vilket bland annat uppnås genom att skicka skurar av bly efter motståndarna, så att de måste ta skydd medan man själv rycker fram.

Även om det har varit det överordnade målet med spelet att återskapa händelserna från andra världskriget och hedra minnet av alla de soldater som deltog i striderna, så är *Medal of Honour* i grund och botten renodlad underhållning, där spelarna kan göra alla de saker som man rimligt sett kan förvänta sig av ett modernt 3D-skjutaspel: Man kan styra en rad olika fordon, inta och använda övergivna maskingevärsnästen, klä ut sig i tyska uniformer, träffa olika delar av en motståndares kropp, och till och med skjuta vapnet ur hans händer.

"Andra världskriget är en så



SKYDD När du rycker fram mellan ruinerna är det en bra idé med lite stridsvagnsunderstöd som skydd mot granater och krypskyttar.



FRAMÅT! Ansiktsuttrycken blir både mycket detaljerade och realistiskt animerade. Krig är inte för de stumma.




DÖ, MEIN FREUND Som i alla actionspel med självrespekt blir det möjligt att använda kikarsikte för att nedlägga fienderna på långt avstånd.

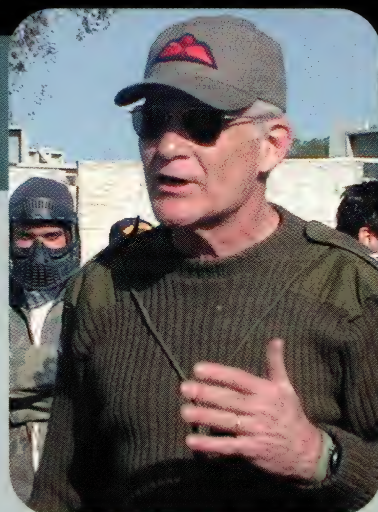
otroligt rik värld att det är lockande att göra spel som bygger på det. Med den grafiska motorn från *Quake 3*, som vi använder, har vi nu också tekniskt fått möjlighet att återskapa händelserna på ett realistiskt och värdigt sätt, så vi hoppas på så sätt att vara med om att ge spelarna en större förståelse för vad som hände på slagfälten på den tiden," avslutar Peter Hirschmann.

Producenterna kommer dessutom att göra en del av sina programmeringsverktyg tillgängliga för spelarna, som därefter kan använda dem för att skapa sina egna uppdrag. Det låter verkligen lovande, mycket lovande.



REALISTISKA RÖRELSER När kulorna börjar vina kring öronen kan det bli nödvändigt att kasta sig i skydd bakom närmsta sten.

## DYE, DALE



NAMN: Dale Dye
GRAD: Kapten
FÖDD: 8/10/44
FÖDELSEORT: Cape Girardeau, Missouri
SYSSELSÄTTNING:
Bland annat militär rådgivare för *Medal of Honour*.

*MILITÄR UTBILDNING:*
Spionage/kontraspionage Antiterroristoperationer

*YTTERLIGARE INFORMATION:*
Tilldelad tre Purple Hearts under sin karriär, som bland annat omomgångar i Vietnam från 1965 till 1970 (där han överlevde 31 större stridsuppdrag) och en stationering i Beirut från 1982-83 med FN:s fredsbevarande styrkor. Dessutom militär rådgivare för mer än 25 filmer, inklusive *Saving Private Ryan* (som regisserades av Steven Spielberg). Hade dessutom själv en mindre roll i militärkomedin *Sgt. Bilko* från 1996 med Steve Martin i titelrollen.

***Hur blev du egentlig inblandad i arbetet med* Medal of Honour*?***
Efter att jag hade varit med om att göra *Saving Private Ryan* ringde Steven Spielberg till mig och frågade om jag ville vara med och göra ett datorspel. "Datorspel, är det inte något för glasögonförsedda nörder som sitter framför en skärm och programmerar hela dagen," tänkte jag, men gick dock med på att träffa killarna från 2015 inc. Och mycket riktigt var de ett gäng glasögonförsedda nördar, men de var engagerade nördar som både ville upplysa och underhålla, så det dröjde inte länge innan jag slog till.

***Vad är syftet med spelet förutom att underhålla?***
Jag anser att de män och kvinnor som var med och utkämpade det andra världskriget aldrig har fått det tack som de förtjänar för att ha tryggat en stor del av de rättigheter vi har i dag. Det är en av de saker som vi vill rätta till med *Medal of Honour*.

***Vad har du kunnat bidra med?***
Först och främst förståelse för vad en militär aktion går ut på. Det handlar ju inte bara om att komma fram till målet och utföra uppdraget, utan i allra högsta grad också om att komma levande därifrån också. Och så var det också viktigt för mig att visa vad som krävs rent fysiskt för att klara en soldats uppgifter. Så jag föreslog att programmerarna, varav de flesta aldrig hade hållit ett vapen i händerna, skulle med på en tvådagars träningstur, något som de tyckte var en lysande idé, ända tills de prövade det.

***Är du nöjd med realismen i* Medal of Honour*?***
Ja, det måste jag säga. Det här är inte *Pacman*! Jag vet inte hur de (programmerarna, reds anm) har gjort det, men resultatet är helt fantastiskt. Spelarna blir verkligen tvingade att försöka tänka som verklighetens soldater.

***Hur menar du då?***
Om man t ex tar ett slagfält som Omaha Beach, så var det en ren köttkvarn med död och förstörelse överallt, där även det minsta fel kunde få ödesdigra konsekvenser, och allt som kunde gå fel också gick fel. Det enda som räddade de allierade var personligt initiativ från ett antal unga soldater, som förstod att om de stod stilla så skulle de dö på stranden. Så är det också i spelet. Väntar man för länge kommer granaterna. Fienden använder huvudet, så det måste man göra själv också. Och som vi amerikaner lärde oss på det hårda sättet i Vietnam så ska man aldrig underskatta sin motståndare. De dumma överlever aldrig!

***Hur stort inflytande har du haft på spelet?***
Ganska stort. Jag har som sagt känt ett ansvar för att spelet skulle bli en så exakt återgivning av verklighetens händelser som möjligt, och om jag var missnöjd med något så gjordes det om.

Producent: **Cryo Interactive** ■ Utgivare: **Cryo** ■ Utkommer: **Oktober 2001**

# TILLBAKA TILL ÖKENPLANETEN

**GENRE** Adventure

### I KORTHET

*Dune* blir ett äventyrsspel som bygger på den berömda science fiction-boken (och -filmen). Spelet utspelas under en period av huvudpersonens liv som inte är beskriven i boken.
*Men ... har ni inte skrivit om detta spel flera gånger?*
Nej. Du tänker nog på strategispelet *Emperor: Battle for Dune* från Westwood, som också bygger på bokens universum.
*Aha, var det det som jag tänkte på? Okej. Men vad blir det då för skillnad på de två spelen?*
Alltså, du ska lyssna när vuxna talar. Det ena är ett strategispel, det andra ett äventyrsspel.
*Aha, okej, på det viset ...*

Du spelar hertigsonen Paul Atreides i det kommande äventyrsspelet *Dune*, som bygger på den berömda bokens fantastiska science fiction-universum



**STADEN I HIMLEN** Det har inte sparats på de visuella godsakerna i denna scen från spelet, där man ser stadens tinnar och torn sträcka sig upp i himlen.

**Det blir skarp konkurrens under det kommande året, när den klassiska science fiction-romanen *Dune*, skriven av Frank Herbert, utkommer som två olika spel.**

*Av Christian Hannibal*

Som vi tidigare har berättat arbetar Westwood Studios på ett strategispel kallat *Emperor: Battle for Dune*, som bygger på bokens universum, och nu håller Cryo Interactive alltså också på att göra färdigt sin version av boken. Det sker med spelet som helt enkelt kommer att heta *Dune*. Detta spel ska dock i långt högre grad än *Emperor* vara ett äventyrsspel, där man spelar rollen som hertigsonen Paul Atreides. Man spelar under en period på 2 år, som är utelämnad i boken, då Paul genomgår träning i öknen för att kunna bli utbildad till Fremen och ta upp kampen mot de tyranniska Harkonnen.

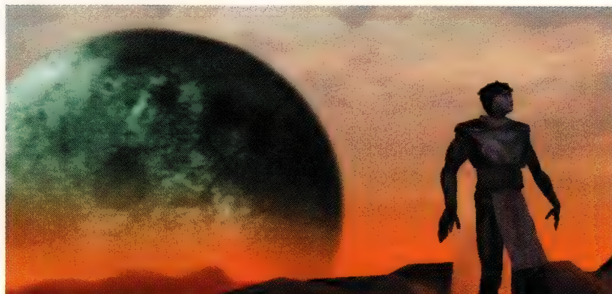
Spelet påminner grafiskt mest om det tjusiga *Outcast*, som var äventyr med en del action-element. Det är också den så kallade project managern bakom *Outcast* som står bakom denna version av *Dune*. Action-elementen ska bland annat bestå av 12 olika vapen och möjlighet att utkämpa knivdueller - som i boken.

På vägen får man som spelare möta många av de välkända personerna från boken, som Duncan Idaho och Den Ärevördige Moder Gaius Helen Moriam. Alla karaktärer kommer att vara helt 3D-renderade, där man har utnyttjat det speciella motion capture-systemet, som gör alla animationer mycket verkliga.

Samtidig ska man i spelet få uppleva livet på den stora ökenplaneten och få stora möjligheter att gå på upptäcktsfärd i de många stora landskapen. Och ja - det kommer att finnas med några av de gigantiska sandmaskarna i spelet.

Liksom i boken får man också möjlighet att se hur Paul utvecklas under spelets gång. Därigenom kommer det också in några RPG-element i spelet.

Utvecklarna är *Dune*-fans, och har läst boken upp till 8 gånger. De lovar dock att spelet inte bara ska vara för de redan frälsta, utan ett science fiction-äventyr som kan spelas av alla.



**LANDSKAP SOM GJORT FÖR ADVENTURE** En liten promenad i *Dune* är milt sagt snyggare än en genomsnittspromenad.



**SETT FÖRUT** Cryo Interactive stod på sin tid också bakom det första äventyrsspelet om *Dune*, som i början av 90-talet blev en stor hit till Amigan.

■ Producent: **In Utero** ■ Utgivare: **Cryo** ■ Utkommer: **Hösten 2001** ■ **www.jekyll-game.com**



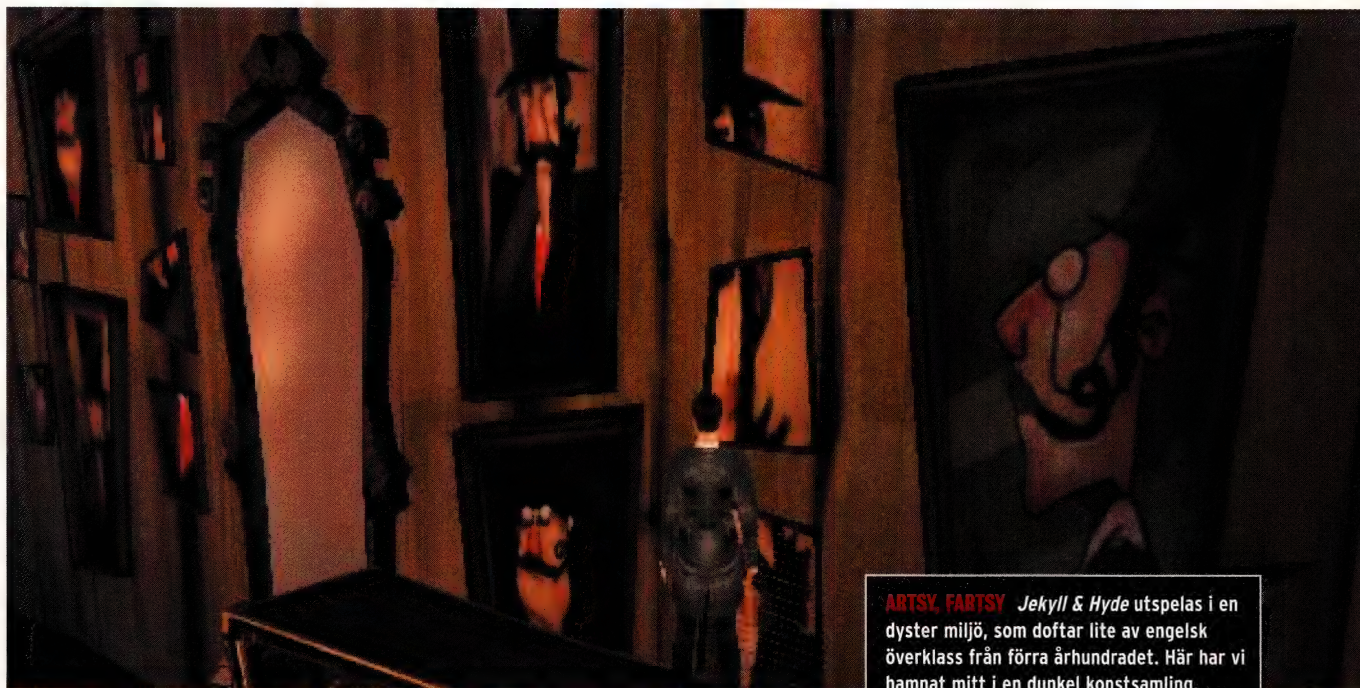
# Är du Jekyll eller Hyde?

GENRE **Action/adventure**

**I KORTHET**

***Dr Jekyll & Mr Hyde*** **är en ohygglig berättelse som skrevs 1886 av skotten Robert Louis Stevenson, och nu får vi ett action/adventure som bygger på historien.**
*Varför är boken så känd som du påstår?*
**Den beskriver något mycket mänskligt på ett mycket dystert och träffande sätt.**
*Vadå mänskligt?*
**Dr Jekyll dricker en dryck han har blandat ihop och förvandlar sig till det grymma odjuret Mr Hyde. Det handlar kanske i verkligheten om att alla människor består av flera personligheter.**
*Det är väl då inte "mycket mänskligt"!*
**Jag orkar inte förklara mer ...**

Robert Louis Stevenson förekom begreppet **PERSONLIGHETSKLYVNING** då han skrev *Dr Jekyll & Mr Hyde* 1886, men han hade inte i sin framsynthet kunnat föreställa sig att hans roman skulle bli till ett PC-spel ...



**ARTSY, FARTSY** *Jekyll & Hyde* utspelas i en dyster miljö, som doftar lite av engelsk överklass från förra århundradet. Här har vi hamnat mitt i en dunkel konstsamling.

**Du känner säker igen det: Man står lätt förvirrad inne på Konsum och diskuterar med sig själv om man vill ha franskbröd eller limpa, mjukost eller blodkorv. Det är som om det finns två personligheder i ens huvud som försöker att dominera varandra: Dr Jekyll och Mr Hyde.**

*Av Christian Hannibal*

Det verkar ha gått mode i att använda världslitteraturens stora verk som bakgrund till datorspel, och det är det väl egentligen inget fel med, så länge det blir ordentligt gjort, som med *American McGee's Alice*, och inte som i *Cryos Ring, Odyssey* och *Time Machine*. Lyckligtvis påminner *Jekyll & Hyde* mest om *Alice*. Spelet har inte som mål att vara en kopia av boken. Nej, handlingen utspelas 10 år efter bokens slut, men hela poängen med spelet är att visa den kluvna personligheten bakom Dr Jekyll & Mr Hyde. Därför byter man personlighet flera gånger under varje bana, vilket är en nödvändighet för att genomföra banorna då Dr Jekyll är bäst under de adventure-aktiga elementen med problemlösning och dialoger, medan Mr Hyde är i gengäld långt mer hårdför i strid och kan hoppa högre än Dr Jekyll. Konceptet verkar helgjutet, och det ser ut som om det för en gångs skull ligger något i snacket om att man ska använda flera olika sidor av sig själv för att klara av spelet.

Hela spelet utspelas i njutbar och dyster 3D-miljö, där handlingen ses från ett tredjepersonsperspektiv. Dessutom är spelets grafik ganska skruvad, i en närmast serietecknings-liknande stil. Dock inte en puttenuttig tecknad serie, utan snarare en mardrömsaktigt dyster tecknad serie, där allt är möjligt. Den skumma och mycket mörka grafiken förklarar chefsutvecklaren med att de flesta i utvecklingsteamet är The Cure-fans.

Allt som allt verkar *Jekyll & Hyde* bli ett snyggt, spännande och dystert äventyr med en del gåtor, massor av mordiska maskiner och först och främst massor av underhållning och utmaningar på inte mindre än 45 banor, som var och en innehåller 6 underuppdrag.



**KARAKTÄRERNA**
Som synes av dessa karaktärer är det inte realism man har eftersträvat, utan ett serietecknings-universum med deformiteter och karikatyrer.

■ Producent: **Ensemble Studios** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ Utkommer: **Ännu okänt** ■ **www.ensemblestudios.com**

FÖRSTA INTRYCK

# KOM IHÅG FADER VÅR

**GENRE** Strategi

Fans av Age of Empires-serien kan börja fira. Folket bakom några av historiens populäraste strategispel är tillbaka med **AGE OF MYTHOLOGY,** som följer i föregångarnas fotspår, med tillsats av en nypa gudamytologi och avancerad 3D-grafik. Vi har talat med skaparna från Ensemble Studios om det nya projektet



**Age of Mythology har omgärdats av ett stort hemlighetsmakeri och var länge bara känt under namnet RTS3. Nu har slöjan äntligen lyfts för ett spel som tar en välbeprövad genre och ger den en välbehövlig ansiktslyftning.**

*Av Jon Brown*



**EN FRÖJD FÖR ÖGAT** Grafiken i spelet ser spektakulär ut och är mycket större, ljusare och mer detaljerad än hos de övriga spelen i Age of-serien.

Det handlar om det tredje realtidsstrategispelet från Ensemble Studios (de andra två var *Age of Empires* och *Age of Kings*), som tar Age of-seriens traditionella gameplay och kryddar det med tillförandet av en ny mytologisk dimension.

Senior designer från Ensemble Studios, Bruce Shelley, förklarar steget bort från den historiska realismen så här: "Våra tidigare spel har fokuserat mer på historiska tidsperioder än på mänskliga faktorer. Mytologi betraktar vi som en del av den mänskliga naturen, och därför har vi gjort det till en central del av det nya spelet. Myter är ju i grund och botten bara historier som folk förr i tiden använde för att förklara saker som de inte förstod. Om en fartygsflotta t ex seglade ut och aldrig återvände förklarade inte forntidens greker det med att de seglat in i dåligt väder utan kallade det i stället för 'gudarnas hand' och hittade ofta på historier om övernaturliga djur som steg upp från havets djup och slukade fartygen hela." I *Age of Mythology* blir de här gamla legenderna tagna på allvar, när de mytologiska varelserna och gudarna får liv på datorskärmen. "Spelarna bestämmer vilka gudar deras folk ska tillbe, ett val som avgör vilka valmöjligheter man får tillgång till under spelet. Man kan t ex försöka att skaffa sig favörer hos en bestämd gud, som då kommer att hjälpa spelaren vid en senare tidpunkt. Det kan göras på tre olika sätt: Spelarna kan be gudarna att skicka sina hantlangare för att hjälpa till (Poseidon skickar till exempel fram sina cykloper), de kan be gudarna att agera direkt (Zeus kan till exempel utplåna en fientlig armé med sina blixtar), och slutligen kan man be gudarna att välsigna ens folk (Ra kan till exempel garantera en god skörd). Allt detta hänger på vilka gudar man är på god fot med," förklarar Ensembles designchef, Ian Fischer.

**_Age of Mythology_ blir det första i serien som använder 3D-grafik i större utsträckning.**

*Age of Mythology* ser med andra ord ut att bli en blandning av *Age of Empires*, *Black & White* och *Zeus: Olympens härskare*.



**MYTOLOGISKA MONSTER** Denna best från havsdjupen är på väg att simma upp till ytan och krossa dina fartyg till småflisor innan den äter upp alla stackars sjömän. Det gäller med andra ord att ro av bara tusan innan det är för sent.

## Folkslag möts

Det är meningen att *Age of Mythology* sammanlagt ska innehålla nio olika civilisationer, varav endast tre (nordbor, romare och egyptier) hittills har bekräftats av Ensemble. Men det verkar troligt att de övriga mycket väl kan bli goter, kelter, grekiska-romare, assyrier, greker och babylonier. Ensemble håller just nu på med att prova maktbalansen mellan de olika civilisationerna, som de lovar ska bli långt mer varierade än i *Age of Kings*.

Antalet enheter blir dock det samma som i just *Age of Kings* och omfattar bland annat de sedvanliga bågskyttarna, spjut-, yx- och svärdskrigarna och en rad nya mytologiska stridskamrater som stridssvin, demoner, skorpionmänniskor, kentaurer och troll. Samtidigt blir *Age of Mythology* det första i serien som använder 3D-grafik i större omfattning. Vi frågade Bruce Shelley hur det skulle

# MYTOLOGISK HANDBOK

DET ÄR EN FÖRDEL ATT HA ETT VISST MÅTT AV MYTOLOGISK KUNSKAP NÄR DU INVESTERAR I ENSEMBLES NYA SPEL. HÄR ÄR EN SNABB PRESENTATION AV FEM AV HUVUDPERSONERNA.

## KENTAUR



En grym typ med en mänsklig torso och underkropp från en häst. Den karaktäriseras av sin våldsamma natur och sin brist på hänsyn till andras önskemål. En mycket bra krigare att ha i sin tjänst när det går hett till.

## CHIMERA



En eldsprutande best med ett lejonhuvud och ett gethuvud och en drakes svans. Vilken kroppsdel vill du helst komma i närkontakt med?

## CYKLOP



Dessa enögda giganter är mest kända för sin laglöshet och sina kannibalistiska tendenser. Samtidigt utmärker de sig genom att varken frukta gudar eller dödliga, vilket gör dem nästan oövervinneliga.

## MINOTAUR



Eftersom minotauren föddes med ett tjurhuvud och en mänsklig kropp blev Daidalos beordrad att bygga en labyrint så invecklad att den aldrig skulle slippa ut. Men någon idiot glömde låsa dörren, och så kom monstret ut på Kretas gator.

## ODYSSEUS



Den modiga och listiga trojanska ledaren som var ansvarig för den trojanska hästen. Han upptäckte trävirkets många möjligheter, flera årtusenden innan Ikea snodde idén av honom.



**LÄS FADER VÅR** Här är hantlangarna till två gudar redo för en liten uppgörelse. På det hela taget får gudarnas inblandning stor betydelse för spelets utveckling.

komma att påverka spelupplevelsen: "Först och främst gör 3D-grafiken det möjligt för oss att skapa långt mer komplexa och lockande världar. Genom att använda vår specialutvecklade 3D-motor, BANG!, kan vi skapa miljöer med mer realistiskt utseende, där klippor kan rulla ned för sluttningarna, stridsvagnar rulla fram och ljussättningen ändras allt efter vilken tid på dagen det är, och vi kan lägga in mycket flottare filmsekvenser i handlingen. När allt det läggs samman tror jag att *Age of Mythology* blir ett långt mer intressant spel att röra sig runt i än något annat vi hittills har varit med om att göra."

**"Jag tror att *Age of Mythology* blir ett långt mer intressant spel att röra sig runt i, än något annat vi hittills har gjort."**

De exklusiva skärmbilderna vi visar på dessa sidor tyder på att spelet lever upp till de vackra orden. Enheterna är detaljerade, och landskapen är direkt imponerande (se till exempel bilden där flodhästar och nilkrokodiler vältrar sig runt om sfinxen), och då kommer bilderna ändå från en version av spelet som bara är färdig till 60 procent. Och enligt Bruce Shelley ska den avancerade grafiken inte förhindra att striderna blir minst lika storslagna som i de tidigare spelen: "Nej, vår vision



**LÅD STRIDEN BÖRJA** *Age of Mythologys* 3D-motor ska ge en långt mer medryckande upplevelse än i de tidigare spelen i serien enligt en av skaparna, Bruce Shelley. Förvänta er miljöer med grafik i klass med t ex *Black and White*.



**SEMESTERBILDER** Landskapen blir otroligt detaljerade och befolkas av både djur och människor av alla slag. Vi rekommenderar att du håller dig på säkert avstånd från de vasstandade reptiler som plaskar runt i det grumliga vattnet i Nilen.

**"Det viktigaste för oss har varit att göra online-världarna så enkla att finna sig tillrätta i som möjligt, så att de inte verkar av-skräckande på spelarna."**

för *Age of Mythology* har alltid varit att återskapa dåtidens konflikter i något så när full storlek. Man får alltså kontroll över samma stora arméer som i t ex *Age of Empires*, och inte bara över grupper om femsex soldater."

### Lätt att lära sig

I skrivande stund är det osäkert hur landskapens utseende kommer att påverka slagens förlopp, men klart är att det ska vara en fördel att placera sig högre än fienden. Samtidigt är det bestämt att man inte ska använda sig av varierande synfält, eftersom Ensemble har beslutat att spelet i högre grad ska vara enkelt och underhållande än realistiskt.

Ensemble har också arbetet med att göra kamerastyrningen så enkel som möjligt, så att man inte tappar orienteringen i stridens hetta. Samma förenklingsteori gör sig gällande när Ian Fischer ska förklara vad man har gjort med multiplayerdelen: "Det viktigaste för oss har varit att göra online-världarna så lätta att finna sig tillrätta i som möjligt, så de verkar mindre avskräckande på spelare som inte nödvändigtvis lägger ned åtta timmar om dagen på att finputsa sin stridsteknik. *Age of Mythologys* multiplayer-del ska vara en minst lika kul och varierad upplevelse som i våra tidigare spel, bara mycket mer lättillgängliga." Därtill kommer att *Age of Mythology* enligt Ensemble ska innehålla en rad helt nya typer av multiplayer-spel. Man vill dock ännu inte offentliggöra vilka. Samtidigt blir spelet utrustat med en ännu mer avancerad baneditor än den som följde med *Age of Empires*. Så sammantaget ser *Age of Mythology* lovande ut, till och med mycket lovande. Vi kommer i alla fall att följa utvecklingen noga på dessa sidor under de kommande månaderna. Leta fram togan, för goda tider väntar för alla renodlade strategifans.

## AGE OF MYTHOLOGY — KORT OCH GOTT

EN PRESENTATION I FYRA STEG AV ENSEMBLE STUDIOS KOMMANDE STRATEGISKA 3D-YMNIGHETSHORN




1. Azurblå hav ska omge landmassorna och tillför därmed en rad helt nya strategiska möjligheter.
2. Projektiler, som t ex denna brinnande kanonkula, ska både förstöra murar och rulla ned för sluttningar i 3D-världen.
3. Synfältet får ingen betydelse i *Mythology*, så du kan se allt samtidigt som det dyker upp, som detta storslagna slagskepp.
4. Trots den förnämliga grafiken blir arméerna ännu större än i de tidigare Age of-spelen. Krig i stor skala.

■ Producent: **Raven Software** ■ Utgivare: **IQ Media** ■ Utkommer: **Våren 2002** ■ **www.ravensoft.com**

# BLODET FLYTER IGEN

**GENRE** **Action**

### I KORTHET

Alla som gillar att stänga av hjärnan ibland och låta avtryckarfingret jobba har fått något att se fram emot. *Soldier of Fortune II* är på väg!

*Hurra, ännu en tvåa, brukar inte det betyda floppgaranti?*

Kanske när det gäller film, men i spelvärlden brukar faktiskt uppföljare bli framgångsrika.

*Och vad skulle då göra detta till något extra?*

Vild action, stora explosioner och blod i strida strömmar.

*Det låter inte så politiskt korrekt?*

Nej, just det!

Det är läge för våldsam action i långa banor, när **Soldier of Fortune återvänder** till datorskärmen



**VEM DÄR?** Denna gång skickas du ut på en rad djungeluppdrag i Colombias regnskogar, där sikten nedsätts markant av de realistiska dimeffekterna.

**EN RIKTIG TUFFING** Figurerna blir mycket mer detaljerade än i föregångarna, med både realistiska uniformer och tuffa tatueringar.

**Ett av de senaste årens mest våldsamma och omtalade skjutaspel, *Soldier of Fortune* från Raven Software, får nu en uppföljare. Och bara lugn, det kommer garanterat inte att bli mindre blodiga effekter. Tvärtom!**

*Av Jesper Melgaard*

Legosoldaten John Mullins är tillbaka! Den skäggiga krigaren med terroristbekämpning som specialitet dyker upp igen i början av 2002, när *Soldier of Fortune II: Double Helix* kommer ut i butikerna.

Liksom i den populära ettan är uppdraget att slakta internationella terrorister och annat bus i långa banor med hjälp av en omfattande arsenal av skjutvapen och granater.

Men där det i det första spelet i stort sett bara handlade om att skjuta först och tänka sedan ska man i det nya spelet också kunna använda en mer ljudlös taktik och smyga sig fram i skuggorna på väg mot målet.

Spelet bygger på en förbättrad version av grafikmotorn från *Quake 3: Arena*, och producenterna från Raven lovar att det blir frågan om den mest våldsamma skjuta-action som hittills skådats på en PC.

Huvudpersonen bygger på den verklige legosoldaten John Mullins, som också har fungerat som rådgivare för spelet, och han skickas till ett antal av världens brännpunkter i ett försök att hejda en grupp galna vetenskapsmän som har börjat att manipulera lite för mycket med de mänskliga generna.

Resan för Mullins till både Sovjettidens Prag, terroristernas högkvarter i Colombias djungler, de djupa källarna i ett fängelse i Hong-



**SMYG DIG FRAM** Banorna blir mycket varierade och fyllda med skugg-effekter som man kan använda när man smyger sig fram.

kong, en underjordisk bas i Kamtjatka och ombord på en enorm lyxkryssare på väg till Tampa Bay i USA.

Av allt att döma blir det frågan om ett renodlat single player-spel med uppemot 70 banor fördelade på 10 övergripande uppdrag.

Man kan gå ombord på och köra en rad olika farkoster (som under tåg-uppdraget i det första spelet), vilket gör att man t ex under ett av uppdragen kan bemanna ett maskin-gevär på en av spelets talrika attack-helikoptrar och beskjuta mål på marken och i luften.



**SKRIV DITT NAMN I SNÖN** Du reser vida omkring, från lummiga djungler till den kalla norden.

## Våldsamma effekter

En av de saker som gjorde det första spelet speciellt var den "GHOUL"-teknik, som gjorde det möjligt att dela upp figurerna i 13 kroppszoner och därefter skjuta bort enskilda kroppsdelar på sina fiender. I *Soldier of Fortune II* har denna effekt blivit kraftigt förbättrad, och antalet kroppszoner har ökats till 36. Detta ska tillsammans med en starkt för-bättrad skelettanimering skapa en del ovanligt realistiska och blodiga reaktioner hos ens motståndare när de träffas av olika projektiler.

Och det kommer att finnas rikligt med vapen att använda. Borta är de futuristiska mikrovågsvapnen och de överdimensionerade granat-gevären, och i stället får man möjlig-het att välja mellan 14 olika skjut-vapen och 10 granattyper. Exakt vilka granater man får kommer dessutom att bero på vilket land man befinner sig i, är man till exempel i Ryssland hittar man bara ryska handgranater.

## Ett biografbesök

Själva uppbyggnaden av spelet blir mer filmisk än i ettan i ett försök att dra in spelaren mer i själva hand-lingen. John Mullins får också en ny partner i stället för sin gamle vän Hawk, vilken som bekant snörde av sig militärkängorna i slutet av det första spelet. Denna gång får man kvinnlig assistans i form av agenten Madeline Taylor, vars specialitet är medicinsk forskning, som kommer att vara i radiokontakt med Mullins under uppdragen och bidra med information och goda råd.

Det blir också en större grad av lagarbete i spelet, där man under ett av uppdragen således ingår som menig medlem i en grupp marin-infanterister och är tvungen att följa order i stället för att bara gå sin egen väg (gruppchefen kan faktiskt få för sig att skjuta Mullins om han inte gör som han blir beordrad).

På samma bana får man också användning för en av spelets övriga nyheter, nämligen handsignaler (Quake 3-motorn gör det möjligt att animera alla figurernas fingrar var för sig), som är helt nödvändigt för att kommunicera under de uppdrag som kräver ljudlös framryckning. Handsignaler, som är identiska med dem som specialstyrkorna i US Army använder.

En av de största bristerna i det ursprungliga *Soldier of Fortune* var den tämligen brist-fälliga artificiella intelligensen hos fienderna som gjorde att de ofta bara stod och väntade på att bli nedplockade. Det ska vara korri-gerat i det nya spelet. Raven har till och med gått så långt att de anlitat två avgångselever från univer-sitetet i Wisconsin, vars specialitet är just artificiell intelligens.

Det betyder i praktiken bland annat att fiendernas egenskaper kommer att variera beroende på vilken utbildning de har (soldater är t ex mer hårdhudade än tillfälliga ligamedlemmar).

Det är med andra ord upplagt för ännu en omgång våldsam action som säkert kommer att blåsa nytt liv i debatten om datorspelens skadliga inflytande på den stackars ungdomen. Vi ser fram emot det!



## DÄRFÖR BLEV DET BRÅK

Sprutande blod och avslitna lemmar innebar bland annat att det första **Soldier of Fortune** inte fick ställas fram på spelhyllorna i Tyskland utan bara fick säljas i det fördolda i de bakre delarna av affärerna.

### GORE-ZONES



**TOTALT KROSSAD** De så kallade "gore-zones" gjorde det möj-ligt att skjuta av enskilda kropps-delar på sina fiender. En effekt som kraftigt för-bättrats i det nya spelet.

### BLODIGA EFFEKTER



**HAN ÄR VISST DÖD** *Soldier of Fortune* glänste med sina många ovanligt brutala effekter. Raven lovar att fort-sättningen blir minst lika "otäck".

# Gratis klassiska spel från när morfar var ung

BEGRAVDA PC-KLASSIKER ÅTERUPPSTÅR PÅ NÄTET

Av Duncan Evans

*VILL DU SPELA GRATIS PC-SPEL? VI FÖRKLARAR FÖR DIG HUR DU KAN GRÄVA FRAM NÅGRA BORTGLÖMDA KLASSIKER PÅ NÄTET*

En fråga: Vilken hårdvara gjorde egentligen PC:n till en bra spelplattform? Supersnabba processorer till samma pris som några CD-skivor? 3D-grafikkort? Pumpande technorytmer från ett ljudkort? Nej, nej och nej. Det var hårddisken. Japp, den roterande skivsamlingen i burkens inre, som fungerar som lager för alla dina spel och erotiska bilder, ursäkta, din "konstsamling." Hårddisken blev en oumbärlig del av din PC så långt tillbaka som 1988, och det var hårddiskens förtjänst att spel blev enkla att hantera på en PC. Ena sekunden kunde man sitta och arbeta med ett textdokument, och nästa kunde man sitta i cockpit på ett framsusande rymdskepp. Och hårddiskens relativt stora kapacitet gjorde det dessutom möjligt att utveckla enorma äventyrs- och rollspel, eller strategispel och simulationer, som kräver plats för stora mängder data. Det var naturligtvis inte mycket 3D-action över det på den tiden, men då en 386-processor blev prismässigt åtkomlig för mannen på gatan 1990 blev det starten på PC:ns första gyllene årtionde som spelplattform.

**VI HAR HITTAT NÅGRA PLATSER DÄR DET KAN LÖNA SIG ATT GRÄVA**

Okej, morfar, och vad har det med mig att göra? frågar du. Det ska jag säga dig: Gameplay. PC:n har en lång tradition av solida spel, som kanske inte ger dig gåshud av grafikhänryckning, men som i kraft av goda idéer och omfång (hårddiskens lagringskapacitet ...) fortfarande kan spelas. Många av de här titlarna har blivit "begravda" av spelutvecklarna och kan nu helt gratis grävas upp på nätet. Det är här vi kommer in i bilden. Vi har redan hittat några platser där det kan löna sig att gräva, och vi har gjort en lista över tio av de bästa spelen som du kan downloada gratis från nätet. Betrakta det som ett experiment. Med de här spelen kan du få ett inblick i vad din morfar sysslade med när han inte rände runt och stal mopeder ...

## DOS?
### HUR? SÅ HÄR!

På den gamla onda tiden var det ingen som körde sina spel genom Windows, speciellt eftersom alla versioner av Windows före 95 var skräp. 95-versionen var heller inte direkt någon gåva från Gud, den hade nämligen flera hål än handlingen i en Hollywood-film. Riktigt gamla spel levde på att du hade massor av fast minne (base memory), men med spelboomen på 90-talet följde också kravet på expanded memory (EMS) och extended memory (XMS), och för att få tag på detta skulle man ha en memory manager konfigurerad i sina config.sys- och autoexec.bat-filer. Okej, du kan sluta skrika nu. Lyckligtvis levererar Microsoft fortfarande de här filerna (HIMEM.SYS för extended och EMM386.EXE för expanded), och de här kan hittas i antingen **C:\Windows** för 98 och ME eller **C:\Windows\Command** för 95.

Det bästa du kan göra är att klicka på filen och se om den fungerar. Om inte kan du pröva med att högerklicka på filen och vänsterklicka på Egenskaper. Gå in i minnesavdelningen och pröva de olika konfigurationerna. Om inte det heller fungerar bör du läsa felmeddelandet. Det ska antingen vara att det inte finns tillräckligt med base memory (starta om i DOS), inget EMS (konfigurera i config.sys) eller svart skärm (ej stödd grafikuppsättning). Om du måste starta om i DOS behöver du en DOS-musdrivrutin (finns på **www.download.com**). Om du har Windows ME är det dock dåliga nyheter, för just nu finns det inget DOS att gå in i. Windows ME stöder det inte, så om det inte fungerar från början så kan du glömma det. Men alla spel på listan på nästa sida fungerade bra, antingen direkt, eller med EMS, utan att vi behövde gå ut till DOS.

BEGRAVDA PC-KLASSIKER ÅTERUPPSTÅR PÅ NÄTET

## Balance of Power

På den tiden när det kalla kriget rasade och Berlin delades av en stor mur gav Chris Crawford ut denna klassiska politiska simulation. Spelet har blivit uppdaterat, så det fungerar perfekt på alla versioner av Windows. Det utspelas 1990, och det liknar ett stort *Risk*, men utan tärningar och kort. Det handlar om inflytande, politik, taktik och hot, men om du går så långt som att provocera fram ett atomkrig slutar spelet. Idén med spelet är att du ska bibehålla USA som en politisk supermakt genom att hjälpa dina allierade ekonomiskt och militärt, samt omvända de länder som inte är dina allierade.

Sovjet kommer att försöka hindra alla dina handlingar, och du kan försöka hindra deras. Om du invaderar Kuba kommer männen i Kreml att kräva att du avgår. Om du nekar kan krisen starta ett kärnvapenkrig. Och om du dansar efter Kremls pipa kommer du att förlora ansiktet och dina allierade. Du har en panel av rådgivare som ger dig råd i förhållande till Sovjet, men det är kontrollen över de små, obetydliga platserna på kartan som kan flytta maktbalansen.

**UTVECKLARE:** Chris Crawford
**ÅR:** 1989
**STORLEK:** 380 kB
**LAGLIGT?** Ja (freeware)

**VÅRT BETYG: 8/10**

## Dungeon Master

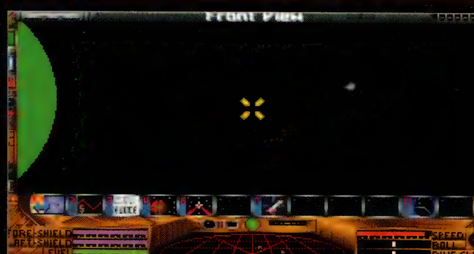



Det första rollspelet som utspelades i första person och i en realtids 3D-miljö. Du ska välja fyra hjältar och skicka ned dem i en ond trollkarls grotta. De magiska förmågorna kan du få tillgång till genom att samla runor som du kan kombinera för att skapa trollformler som du kan experimentera med i all oändlighet utan att energin tar slut. De mer kraftfulla trollformlerna kräver långa kombinationer av runor, så du är faktiskt *tvungen* att experimentera och pröva, om du inte ska slås ihjäl av det första monstret som kommer runt hörnet. Grafiken är inte så dålig som man kunde frukta, men animationerna är rätt enkla och schematiska. Men under sena nätter är detta fortfarande ett solitt, stämningsfyllt spel, som alla rollspelsfans kan få glädje av.

**UTVECKLARE:** FTL
**ÅR:** 1988
**STORLEK:** 2 MB
**LAGLIGT?** Ja (freeware)

**VÅRT BETYG: 8/10**

## Elite Plus



Vem gillar rymdresor i tre grafikdimensioner och otaliga solsystem, fängslande handling och upphetsande, explosiv rymdaction? Nåja, det gör vi väl alla. Men för att se var genren började bör man titta närmare på denna utgåva av *Elite*, som har försetts med extra uppdrag och bättre grafik än originalet. Rymdskeppen ser ut som om ens grafikkort har tagit semester, men det gör inte så mycket för själva känslan av att flyga genom rymden är väl återgiven. Och även om stjärnorna inte kommer farande runt öronen på dig i verkligheten ger det i alla fall spelet fart och djup. Uppdrag ska genomföras, vapen uppgraderas, varor handlas med och slag utkämpas. Som kuriosa kan vi kanske nämna att *Elite* fick sin inspiration av det gamla pappersbaserade rollspelet *Traveller*.

**UTVECKLARE:** Chris Sawyer
**ÅR:** 1991
**STORLEK:** 245 kB
**LAGLIGT?** Ja (freeware)

**VÅRT BETYG: 7/10**

## Wing Commander



Vi vet mycket väl att vi rosade *Elite Plus*, men detta är alltså den *egentliga* gudfadern till alla rymdspel för PC. *Wing Commander* var ett av de spel som hjälpte till att sälja 386-maskinerna under tidigt 90-tal, tack vare en fantastisk grafisk design och stöd för SoundBlaster-ljudkortet. Uppdragen var fortlöpande uppbyggda kring en handling där man krigade mot Kilrathi med snabba och upphetsande rymdstrider.
Du bör försöka sänka datorns hastighet - titta på www.download.com efter Slo-Mo - annars går det för fort. När du har spelat detta kan du fortsätta med version 2 och 3, men du bör undvika *Armada*-versionen som är rent skräp. *Wing Commander 4* handlar mest om videoklipp och grafik och röster från tidigare porrstjärnor.

**UTVECKLARE:** Origin
**ÅR:** 1992
**STORLEK:** 4,08 MB
**LAGLIGT?** Nej. Du bör bara downloada detta om du redan äger originalspelet.

**VÅRT BETYG: 8/10**

## Heart of China



Du kommer kanske inte ihåg det, men detta var en gång i tiden en revolution. *Heart of China* är ett grafik-adventure med lättöverskådligt peka och klicka-gränssnitt. Alltså inte ett av de verkligt gamla, textbaserade äventyren där man skulle skriva alla instruktioner i en ruta.

Historien utspelas på 30-talet, där en vacker kvinna kidnappas av en kinesisk krigsherre. Du ska befria henne, och det gör du gärna när du har sett henne i sin sköterskeuniform. Grafiken är i låg upplösning (ser ut som 320 x 240), men den är otroligt snyggt tecknad och färglagd. Förutom de snygga, tecknade scenerna har karaktärerna riktiga skådespelare som har fotograferats, och det är alltså frågan om föregångaren till videoklippen i dagens äventyrsspel. Animationer och scenarion ger spelet liv, men musiken är i gengäld horribel (du stänger av den efter 20 sekunder). Bortsett från detta lilla felsteg är *Heart of China* dock av hög kvalitet i den tidiga äventyrsgenren - det ser fortfarande bra ut.

**UTVECKLARE:** Dynamix
**ÅR:** 1990
**STORLEK:** 6,68 MB
**LAGLIGT?** Säkert inte, men Dynamix köptes av Sierra, som har köpts upp flera gånger, så ingen verkar ha kontroll på spelen.

**VÅRT BETYG: 7/10**

## Wolfpack



På den gamla goda tiden fanns det några fantastiskt bra ubåtssimulatorer. *Silent Service* var ett häftigt spel, men det var på Amiga, som dessvärre låg steget före PC:n under 80-talet. Först då VGA-grafiken kom sent 1988 och blev standard omkring 1990 blev PC-spelen lika bra. Det är synd, för spel som *Bards Tale, Defender of the Crown* och *Silent Service* var alla klart bäst på Amiga. *Wolfpack* vände vågen 1990 med ett ubåtsspel som hade bra gameplay och attraktiv grafik.

Du är en del av en vargflock tyska ubåtar som ska genomföra en rad uppdrag. Dessvärre finns det ingen struktur eller linje i uppdragen, som blir till enskilda prövningar. Men när man väl har lärt sig styrningen - muskontroll och ikoner - kan man lägga upp listiga undervattensstrategier och uppleva de kalla, klaustrofobiska rysningar man får av att lura i de mörka djupen och vänta på en fiende som man aldrig ser.

**UTVECKLARE:** Novalogic
**ÅR:** 1990
**STORLEK:** 354 kB
**LAGLIGT?** Nej. Copyright ligger fortfarande hos Novalogic.

**VÅRT BETYG: 6/10**

## Tom Landry Football

Vi måste erkänna att vi har en fanatiker här på incite PC Games. Han är fanatisk anhängare av amerikansk fotboll och ser alla matcher på TV som han över huvud taget kan komma i närheten av. Och han anser att detta är en av de bästa simulationer av sporten som någonsin har gjorts.

Det är ett strategispel, så du har ingen kontroll över spelarna på planen. Du väljer taktik och spelare och spelar mot antingen en vän eller datorn. Det utspelas i realistisk realtid, och med varje spelare värderad efter ett sinnrikt siffersystem är det bara en fråga om att demonstrera sin utomordentliga överblick. I originalspelet kunde man spela en hel säsong, men i denna download får man dock dessvärre bara enskilda matcher, vilket var ett medvetet val från utvecklarnas sida då spelet lades ut för gratis tillgång. Men du kan fortfarande ändra i lagens och spelarnas namn så att du kan spela med dagens lag och spelare. Ett av de första bra manager-spelen.

**UTVECKLARE:** Merit
**ÅR:** 1992
**STORLEK:** 750 kB
**LAGLIGT?** Ja. Copyright finns fortfarande hos Merit, men denna version kan downloadas gratis.

**VÅRT BETYG: 7/10**

## Gunship 2000

PC:n har alltid varit simulationens vagga, och det beror kanske först och främst på att amerikaner är så förtjusta i att ta ut sina frustrationer på kommunister och andra terrorister genom software. Helikoptersimulationer är en av de svåraste grenarna, men Microproses *Gunship* är ganska bra. Glöm den senaste versionen som var fylld med fel och i stort sett ospelbar, och vänd dig i stället till originalet, som hade skräpgrafik, men som icke desto mindre var ett glimrande spel.

Vi minns med tårar i ögonen hur man i spelet blev placerad på en krigsskådeplats och blev belönad för en god insats. Vi minns hur man kunde nödlanda genom att frånkoppla rotorbladen från motorn och låta dem rotera med hjälp av lufttrycket om motorn blev skjuten i bitar. Vi minns också hur man nödlandade bakom fiendens linjer och senare fick besked om att man hade återvänt hem till heder och ära. Du kan hitta fan-sidor på nätet där du kan lära dig styrningen.

**UTVECKLARE:** Microprose
**ÅR:** 1991
**STORLEK:** 2,1 MB
**LAGLIGT?** Inte officiellt. Microprose köptes av Hasbro, som köptes av Infogrames, men ingen verkar bekymra sig om copyright för detta spel.

**VÅRT BETYG: 7/10**

## GRATIS HITLISTA

Flera av titlarna på nedanstående top 10 över gratis spel fungerar inte i Windows ME. *Privateer* är ett fantastisk spel som kräver EMS och dos. *Sensible Soccer* är ett av de bästa fotbollsspelen någonsin på någon plattform, men det kräver ett 586 k base memory, och det betyder att man ska till dos. Så därför kallar vi det en top 11-20 över begravda spel.

**11** Wing Commander: Privateer (Origin) "Majestätisk" 9/10
**12** Sensible Soccer (Sensible) "Ett otroligt spelbart fotbollsspel" 9/10
**13** Pirates Gold för Windows (Microprose) 9/10
**14** Railroad Tycoon (Microprose) "Grafiken är skräp, men det är kul" 7/10
**15** Bard's Tale 3 (Electronic Arts) "Ett lysande rollspel i 3D" 7/10
**16** Eye of the Beholder ( Electronic Arts) "Färgrikt rollspel" 7/10
**17** Shadow President (DC True) "Detaljerad strategi" 7/10
**18** Centurion (Cinemaware) "Fängslande strategi i antiken" 7/10
**19** PGA Tour Gold ( Electronic Arts) "Tourbaserad golf" 6/10
**20** Colonial Conquest (SSI) "Risk-liknande strategi" 6/10

## Centurion: Defender of Rome

Filmen *Gladiator* samlade ihop en handfull oscars i våras, och vad är i det sammanhanget mer passande än att presentera detta spel från Kellyn Beck, som också ligger bakom *Defender of the Crown*? I *Centurion* ska du flytta runt dina romerska legioner i Europa i tjusiga färger. Datorn kontrollerar makedonierna, kartagerna och egyptierna, och striderna utspelas både till lands och till sjöss. Du ska hålla alla provinser nöjda, vilket inkluderar Rom, medan du suger ut deras pengar så att du kan bygga upp en gigantisk armé. Det kräver framgång och befordran om du ska kontrollera mer än en armé, och diplomati är också en viktig faktor. Du ska till exempel förhandla med Cleopatra.

Under slagen kan du använda olika strategier, vilket är särskilt viktigt när du möter en armé med elefanter, som är dubbelt så stor som din egen. Här finns garanterad underhållning. Det finns två versioner, bara den ena kan downloadas från Nätet.

**UTVECKLARE:** Kellyn Beck
**ÅR:** 1990
**STORLEK:** 909 kB
**LAGLIGT?** Ja. Kellyn lämnade Cinemaware för att starta sitt eget företag, och han har nu gjort alla sina spel tillgängliga.

**VÅRT BETYG: 7/10**

## Star Trek: The Rebel Universe

Det har gjorts tonvis av *Trek*-spel genom tiderna, men detta är det första som använde karaktärernas riktiga ansikten. Det kom först ut på Atari ST, och det var så snyggt att man tappade hakan. PC-versionen var naturligtvis inte alls lika snygg, men det var ett bra och solitt spel. Centrum i spelets gameplay är den välkända kommandobryggan på USSS Enterprise. Navigation, strid, kommunikation och transporter-rummet kan alla styras härifrån. Man kan också beama sig ned på de planeter man kommer förbi, men man kan inte gå någonstans. Handlingen går ut på att en mystisk kraft har lagt universum under sig, och att federationens styrkor reser sig till ett uppror. Spelet hade stämning, även om de enskilda delarna inte var av lika hög kvalitet.

**UTVECKLARE:** Firebird
**ÅR:** 1989
**STORLEK:** 138 kB
**LAGLIGT?** Japp. Firebird och Rainbird blev båda uppköpta av Microprose i början av 90-talet, och innan dess hade detta spel begravts.

**VÅRT BETYG: 6/10**

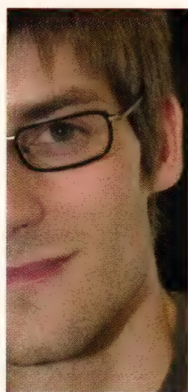
## Vilken hemsida?

*HIT SKA DU VÄNDA DIG OM DU VILL HA ETT GÄNG GRATIS SPEL. SEDAN KÖPER DU KAFFE OCH KAKOR OCH BJUDER IN MORFAR ...*

www.theunderdogs.com
www.classic-trash.com
www.abandongames.com
www.thegamingdepot.com
www.forsakentreasures.com
www.abandongames.cjb.net




På forsakentreasures.com kan du hitta en skattkista fylld med klassiska spel som har blivit begravda av utvecklarna.



# AMBITIÖS ANARKI på Internet

AV David Heinemeier Hansson

Det har tagit fem år att utveckla, det utspelas 30 000 år in i framtiden, och det har plats för 50 000 rollspelare i samma universum: *Anarchy Online* är på väg, och vi har talat med den kreativa kraften, Martin Amor

**Det är inte mer än 15 år sedan rollspel spelades med papper och penna, men snart kan upp till 50 000 rollspelare leva ut sina science fiction-fantasier i samma anarkistiska online-universum. Vi talade med skaparen av det norskutvecklade *Anarchy Online*, Martin Amor, om hur spelet ska skilja sig från de andra rollspelen på nätet.**

***Skiljer sig* Anarchy Online *tillräckligt från de befintliga spelen i genren, som* EverQuest *och* Ultima Online, *för att kunna locka till sig rollspelsveteranernas interesse?***

För det första så har vi en science fiction-miljö. De andra spelen som nämns här utspelas alla i en medeltidsvärld med svärd och magi som de viktigaste ingredienserna. Hos oss kommer det att vara element från science fiction-filmer och -böcker.

Folk önskar sig alltid något nytt. Nu har det varit många drakar och demoner i de andra spelen, och då passar det fint att komma till oss och möta monster från framtiden och bli förda in i en science fiction-värld nästan 30 000 år in i framtiden. Vi ville ha kända teman från olika filmer och böcker, som t ex *The Grid*, som kan liknas vid den virtuella världen (Metaverse) från boken *Snowcrash* av Neil Stephenson. I *Anarchy Online* strider man med laser- och nanoteknologivapen, som till exempel nightvision goggles och hi-tech implants i stället för svärd, sköldar och pilbågar, som i fantasyspelen.

Vi har också följt andra MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) och analyserat vilka fel de har begått och försökt lära av dem. Man kan säga att *Anarchy Online* är det första andragenerationens MMORPG som släpps på marknaden.

Några av de andra förbättringar som vi satsar på är ett väl förberett supportteam som står redo





**MARTIN AMOR: "Det kommer att ligga prestige i att ha en hyfsad karaktär (i *Anarchy Online*)."**



dygnet runt för att hjälpa spelarna och bygga upp historien omkring spelet. Vi har försökt göra ett spel som innehåller mer än att bara döda monster. Vi vill att alla i spelet ska bidra till konflikten och de saker som händer på planeten – de ska känna att de ingår i en episk berättelse.

***Hur ska* Anarchy Online *göra det lättare för nybörjare att ha roligt utan att behöva lägga de första 10 timmarna på att bygga upp en karaktär från "ynklig" till "hyfsad"?***




Det är aldrig lätt att hitta balansen här, men vi kommer att ha områden där bara "newbies" får lov att vara - där kan de både lära och ha kul utan att känna att de inte kan dumma sig lite och experimentera. Det ska vara relativt trygga områden där spelarna kan bli bekanta med spelet och några av de många möjligheter som finns.

Vi har också andra element som gör det roligt att spela – våra spelare kan få uppdrag som kan lösas på egen hand eller tillsammans med andra. Du kan välja att vara en fredlig handelsman som säljer utrustning och arbetar med att träna olika färdigheter som kan vara till nytta för andra spelare – t ex att reparera vapen, hela eller framställa allt från vapen till kläder. Vi sticker inte under stol med att det ska ligga lite prestige i att ha en hyfsad karaktär.

***Vad är anledningen till att* Anarchy Online *från början har fått en fastställd livstid på fyra år?***

Som sagt vill vi att folk ska vara en del av handlingen och känna att de är del av en helhet. De ska också känna att det finns en mening med det som de gör. På ett sätt säger vi: Ni har 4 år på er att visa varför just er sida ska vinna konflikten! På så vis skapar vi ett huvudmotiv som gör att folk har något att kämpa för gemensamt, i motsats till andra spel som *EverQuest*, där huvudmotivet är att kämpa för sig själv. Det är otroligt viktigt att låta folk känna att de utgör en del av en större verklighet (eller virtuell verklighet), som de har en reell möjlighet att påverka. Dessutom ska spelet tekniskt utvecklas med tiden, vi ska lägga till nya funktioner och uppdatera vår grafikmotor. Vår supportavdelning ska krydda spelet med viktiga och ovanliga händelser som ska inträffa med jämna mellanrum.

***Var har ni hämtat inspirationen till* Anarchy Onlines *universum?***

Det har funnits många inspirationskällor, allt från *Blade Runner* till *Star Wars* på filmsidan, och Neal Stephenson, Vernor Vinge och Kim Stanley Robinson på författarsidan. Nästan alla vi i teamet har spelat mycket "papper och penna"-rollspel, och det har givetvis också påverkat spelet i stor grad, *Warhammer 40000* och *Rift* för att nämna ett par stycken.

***Om ni från början hade fått alla era erfarenheter från fem års utveckling på ett silverfat, vad skulle ni då ha gjort annorlunda?***

Det är många saker som jag gärna skulle ha gjort annorlunda om jag hade haft möjlighet. Vi har lärt oss otroligt mycket under de fem år som vi har arbetet på *Anarchy Online*. Ända från spelarpsykologi till hantering av ett så stort community som det som har byggts upp omkring *AO* under betatesterna.

Att skapa ett MMORPG-spel är otroligt komplicerat. Det är så många saker som kan gå fel, och så många faktorer att hålla reda på - en av de viktigaste sakerna vi har lärt oss är att testa funktioner så tidigt som möjligt, eftersom det annars tar lång tid att göra om dem senare.

***När ska MMORPG-spel som* Anarchy Online *gå från att vara ett kultfenomen till att vara mainstream?***

Det håller nog på att hända reda nu. Ett spel som *EverQuest* har fått mycket uppmärksamhet, och det har också börjat bli rätt många som spelar MMORPG-spel. Det är en relativt ny genre, men det är hela tiden fler och fler som får upp ögonen för denna helt nya typ av spelupplevelse. Det är helt unikt att spela med så många andra "riktiga" människor som du får omedelbar respons från. Det är många som får goda "virtuella vänner."

Det är inte bara ett spel vi säljer, det är en upplevelse. Redan före utgivningen har vi idag över 200 webbsidor tillägnade *Anarchy Online*, där folk diskuterar spelet, de berättar vilka saker de skulle vilja se i spelet, hittar på bakgrundshistorier för sina karaktärer osv. Men det är fortfarande många som inte vet att de här spelen finns. Ett annat hinder är att folk måste vänja sig vid att spela på nätet. Det är ännu inte så utbrett som vi hade hoppats. Det är lite annorlunda i USA, där det på många platser är gratis att koppla upp sig mot Internet.

Dock råder det i spelbranschen enighet om att massiva onlinespel som *Anarchy Online* kommer att bli framtidens spel.



# DEN STORA SAVE GAME-SKANDALEN

I spel som *Giants, Hitman* och *Project I.G.I.* kan man inte spara spelet mitt i ett uppdrag – bara när det är slutfört. Vad är meningen? Vad ska det vara bra för? Vem är ansvarig?



**SÅ VAR DET ADJÖSS** Mr Kabuto från *Giants* är bara fyra sekunder från döden. Därefter måste man börja om från början på nivån.

**"Av 500 spelare anser 68 procent att de ska kunna spara ett spel när som helst och var som helst."**



VAMPIRE Tusentals arga e-postmeddelanden från frustrerade ägare till det svåra rollspelet *Vampire* tvingade förra året spelutvecklaren Nihilistic att göra en patch med *quick save*-funktion till spelet.

**Vem har inte upplevt detta: Efter en halvtimmes intensiv närstrid kan du äntligen skymta slutet av banan. Du ska bara ta dig runt ett vanligt hörn ... men upptäcker skuggan av en ond terrorist för sent. Ett ögonblick senare ligger din tappra hjälte och avlider efter att ha mottagit en handfull kulor från en Kalashnikov. Sedan måste du börja om från början på samma nivå. Du har inget val, för det var inte möjligt att spara spelet innan hjälten föll.**

*Av Rüdiger Steidle*

En undersökning i vår tyska systertidning PC Games visar att bristen på *save game*-funktion irriterar ett flertal av spelarna. Av 500 spelare anser 68 procent att de ska ha möjlighet att spara ett spel när som helst och var som helst.

Varför saknas denna relativt enkla funktion då i många nya spel? Vi skickar frågan vidare till Jason Kingsley från den brittiska spelproducenten Rebellion, som för en tid sedan kritiserades för bristen på *quick save*-funktion i 3D-shootern *Alien vs. Predator*. "Spelet ska göra folk rädda. Om man hela tiden bara går ett par steg framåt, sparar spelet och smyger runt nästa hörn så förstör man spänningen," säger Jason Kingsley. MarS, en av deltagarna i PC Games undersökning ger honom bara delvis rätt: "De enskilda nivåerna i *Aliens vs. Predator* blir helt klart mer spännande när man inte kan spara under tiden, men efter att blivit dödad för tjugonde gången på samma ställe på samma bana blir det faktiskt ganska frustrerande!".

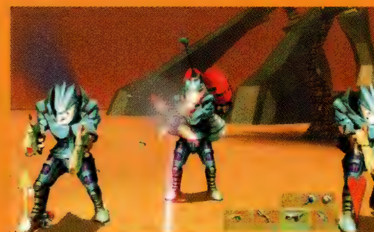
### Quick save till *Aliens*

Det är en bedömning som delas av många fans av 3D-shooters. Rebellion gjorde efter en del protester en patch som tillförde en *quick save*-funktion till *Aliens vs. Predator*.

"Många spelare var frustrerade för att de inte kunde komma vidare. I framtida projekt ska vi nog inte göra samma misstag," säger Jason Kingsley. I 3D-shootern *Project I.G.I.*, som utvecklats av norska Innerloop, kan man inte heller spara under ett uppdrag. "Ursprungligen skulle de olika nivåerna i vårt spel vara korta och häftiga. Men när jag ser tillbaka

## MINUSPOÄNG TILL GIANTS

Vi gav det storslagna *Giants – Citizens of Kabuto* beskedliga 7 av 10 i betyg, även om gameplay och stil förtjänar minst betyget 9. Här är förklaringen:



GIANTS De tre mecc-soldaterna är med i det extremt svåra *Giants*.

Tre omväxlande kampanjer, färgglad grafik, actionpräglade eldstrider och ändå bara 7 av 10 i betyg? Recensenten av *Giants*, Thorstein Carlskov, förklarar varför spelet inte får mer: "Kraftiga brister förstör de goda avsikterna. Avsaknaden av *quick save*-funktion sliter på nerverna under de mycket långa och svåra uppdragen."

Ville utvecklarna av *Giants*, Planet Moon Studios, i själva verket kompensera för spelets korta livslängd (bara 20 timmar) genom att höja svårighetsgraden? Vi anser att detta inte är rätt. Och kräver handling. Det ser faktiskt ut att hända något snart. Programmerarna arbetar nämligen på en patch som ska innehålla *quick save* så att man kan spara när som helst och var som helst. Matt Findley från *Giants* internationella distributör Interplay är å andra sidan fortfarande övertygad om att den ursprungliga versionen är den bästa: "En äkta gamer förstår vårt koncept. Men som alltid är det de missnöjda som ropar högst – även om de är i minoritet. Några är mer intresserade av att rusa igenom spelet än att få en bra spelupplevelse. Jag tror inte att hardcore-spelare kommer att installera *quick save*-patchen." Den inställningen kan vi inte hålla med om, men förhoppningsvis blir *Giants* med uppdateringen det toppspel det borde ha varit från starten.

**PROJECT I.G.I.**
Den norskutvecklade 3D-shootern *Project I.G.I.* skulle troligen ha fått ett högre betyg om det hade haft quick save. Vi gav spelet 7 av 10.

på hur spelet blev till slut så måste jag erkänna att uppdragen ändå har blivit för långa. När man har suttit och spelat en nivå så länge är det förbannat frustrerande att gå på grund precis innan man når sitt mål," säger en av utvecklarna bakom *Project I.G.I.*

Konsekvensen är en patch som tillför *quick save*. Liknande erfarenheter har programmerarna bakom Nihilistics rollspel *Vampire*. Också här var lösningen en patch, även om Nihilistics direktör, Ray Gresko, anser att "... det gick bra att spela *Vampire* även utan *quick save.*" Otaliga insända protest-mail visade dock att det fanns många spelare som inte alls höll med honom.

## Spara innan straffspark?

Men är en *quick save*-funktion alltid meningsfull? "Självklart finns det spel som inte behöver det, som *Tetris* och den typ av småspel där high score är drivkraften," anser Jason Kingsley från Rebellion.

Det skulle också vara löjligt att tillåta *quick save* i sportspel som *FIFA 2001*. Hur kul är det att spara



**DIABLO 2** Till och med det populära och storsäljande hack'n'slash rollspelet *Diablo 2* har kritiserats för brist på save-funktioner.

## DEN PERFEKTA LÖSNINGEN?

Det finns tre metoder att spara spel på, var och en med sina för- och nackdelar:

| SYSTEM | FÖRDELAR | NACKDELAR |
|---|---|---|
| quick save | Betyder direkt översatt "snabbsparande" och finns i de flesta action- och strategispel. *Quick save* ger spelaren möjlighet att spara ett spel när som helst och var som helst. | Man kan springa genom banorna ganska snabbt om det inte betyder något att dö: Man laddar bara spelet och fortsätter på samma ställe. Tar ofta bort nerv och spänning från spelet. |
| save points | I vissa spel kan man bara spara vid särskilda "save points" (spara-platser), t ex ett visst rum på en bana. Detta höjer spänningen, för man måste överleva till nästa *save point*. | Kan vara frustrerande om det är för långt mellan de olika *save points*, så att man tvingas spela genom samma del av en bana om och om igen. |
| save game efter ett uppdrag | I nästan alla simulations-, racing - och sportspel kan man bara spara efter varje uppdrag, bana, paus eller strid. Frihet att spara t ex mitt i en fotbollsmatch tar bort all spänning ur spelet. | Ger spelaren stora och ibland för svåra utmaningar. Svåra actionspel som *Giants* kan bli en frustrerande upplevelse, eftersom man måste spela samma bana om och om igen. |




**FINAL FANTASY** Den populära japanska rollspelsserien *Final Fantasy* har också kritiserats för brist på *quick save*-funktion.

## SÅ SÄGER SPELUTVECKLAREN

*Quick save*-funktionen har stor betydelse för balansen i ett spel, och därför är det en central fråga redan på de första idémötena för ett nytt datorspel



**Teut Weidemann, chef för spelutvecklaren Wings Simulations, förklarar de tekniska aspekterna.**

**Hur mycket arbete är det i praktiken med att bygga in *quick save* i ett spel?**
Veteranen Teut Weidemann från det tyska utvecklarteamet Wings Simulations (Panzer Elite-serien) har ett förslag: "Det beror framför allt på hur mycket inflytande spelaren har på spelet. I datorspel där omgivningarna inte rör sig behöver man bara ta hänsyn till vapen och monstrens placering. Här är det inte några problem med att bygga in *quick save.* Om man å andra sidan ska spara mitt i ett stort och handlingsdrivet actionspel som *Hitman* eller *No One Lives Forever* blir det komplicerat. Vad gör man t ex av den raket som just är på väg att träffa en i ansiktet? Mer komplexa program som rollspel har det ännu svårare: Datamängden är så stor att ett par sparade spel nästan tar lika mycket plats som hela installationen." En sådan funktion ska enligt Taut vara med i planeringen redan från början. Och hans privata inställning? "Jag har verkligen saknat en möjlighet att spara i *Project I.G.I.* och har tvingats spela igenom det med fuskkoder. Men med *quick save* skulle jag på ett eller annat sätt blivit färdig för snabbt ..."

en match just före en straffspark på övertid? Det samma gäller sportspel som golf och ishockey, där varje omgång är av begränsad längd, och där *quick save* skulle ta bort hela spänningen. Men betyder det att *quick save* generellt förstör ett datorspels spänning? Inte enligt PC Games undersökning. "Jag vet av egen erfarenhet att jag sparar nästan var femte minut, om jag kan. Då får jag lite flyt i det hela, för när ett anfall går i stöpet börjar jag ju bara om," anser deltagaren Joker. En annan deltagare, Canardo, skriver: "Folk måste själva få avgöra vad de tycker är kul. Vill jag ha en utmaning kan jag ju bara låta bli att spara spelet."

**"Varför tror ni att alla dessa spel inte kan sparas med *quick save*? Det är för att producenterna vill ge oss spänning och nervositet!"**

### Ris till *Hitman*

Folket bakom actionspelet *Hitman* har också fått ris för att de inte har *quick save*: "Några spelare kan tycka om när det är svårt, men de flesta tycker att det är synd," medger Karsten Hvidberg från det danska programmerarteamet IOI. Men trots det kommer det ingen patch. "Vi har fullt upp med att jobba på Hitmans uppföljare, men vi ska bättra oss i framtiden. *Hitman 2* är tänkt att ha *quick save.*"

Ämnet var på tapeten i *incite PC Games* Brevlåda förra månaden, där en läsare skrev: "Varje gång jag läser recensioner av spel som *SWAT 3*, *Rainbow Six* och *Delta Force* i tidningar som *incite PC Games,* blir jag ganska sur. Spelen får sämre betyg för att man inte kan spara dem mitt under ett uppdrag. Nu har *Project I.G.I.* kommit ut, och det kan inte HELLER sparas under spelet. Varför tror ni att alla dessa spel inte kan sparas? Det är för att spelproducenterna vill ge oss nervositet och spänning!!".

### Låt spelaren bestämma

Vi svarade: *Vi irriterar oss på att vi inte får MÖJLIGHETEN att välja att spara spel mitt under ett uppdrag. Det skulle vara "a piece of cake" att ge folk möjlighet att välja under installation av spel, t ex "Vill du installera Quick Save- eller No Quick Save-versionen av Project I.G.I?". Då kunde du bestämma själv.*



**ALIENS VS. PREDATOR** Utvecklaren av *Aliens* utelämnade bevisligen *quick save* för att höja spänningen, även om vissa nivåer är omänskligt svåra.



**HITMAN** Ettan saknar *quick save*, men det kommande *Hitman 2* ser ut att få det.



**PROJECT I.G.I.** Här i tidningen argumenterade en *Project I.G.I*-fan förra månaden mot *quick save*.

You're halfway safe here. But which half ?

nothing is for sure
except your fear.

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Soon, you won't be able to stand being alone in the dark. Edward Carnby, the supernatural detective returns, this time with Aline Cedrac in a dual nightmare doomed to become yours. With unbeatable cinematic production and a chilling script, each evil encounter entangles you further in a frightening adventure of heart-stopping terror. The question is with the horror that awaits each fateful step, will you ever see beyond your fear ?

www.aloneinthedark.com



Coming soon on PC CD ROM

Coming soon on











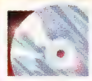

Coming soon on PlayStation.2

INFOGRAMES

INFOGRAMES NORDIC AB
GUNNEBOGATAN 32, 163 53 SPÅNGA, SVERIGE
TEL: +46 8 761 10 01, FAX: +46 8 761 39 49
E-MAIL: MAIL@SE.INFOGRAMES.COM

# recensioner

Det kan vara en mardröm att köpa PC-spel, eftersom man inte alltid kan lita på de officiella minimumkraven. Därför har vi utvecklat ett analys-system som avslöjar sanningen. Så här använder du systemet:



## FINNS PÅ CD:N

Demot från *Black & White* ligger på *incite*-CD:n.

Trots att våra djupgående recensioner täcker alla aspekter av spelen är det inget som slår upplevelsen av att se spelet "in action" på din egen PC. FINNS PÅ CD:N-symbolen anger att det ligger en demo eller en video från det aktuella spelet på månadens CD.

## GOLD AWARD

Vi ger *incite PC Games* Golden Award-medalj till spel som får 9 eller 10 - och som erbjuder något utöver det vanliga. Det är en mycket stark rekommendation.




## STATISTIK

Här gör vi en sammanfattning av vad det är för typ av spel och nämner relevant statistik.

- 1 Gud-simulation
- 1 träningskurs
- 5 öar
- ca 100 uppdrag
- 16 dresserbara titaner
- 8 folkslag
- 40 magisorter
- 1 psykologiskt test
- växling dag/natt
- skiftande väder
- multiplayer
- + 50 timmars speltid

## DOMEN

**DEN STORA FINALEN. HÄR SAMLAR VI ALL INFORMATION OM, OCH KRITIK AV, ETT SPEL.**

### TEKNIK

Minimumkrav och rekommenderade systemkrav (lägg märke till att det är *våra* rekommendationer och inte producentens). Även detaljer om ljud och grafik.

### MULTIPLAYER

Specifikationer på spelets multiplayer-möjligheter och en bedömning av hur roligt spelet är när man spelar mot mänskliga motståndare.

### KONKURRENTER

Här ställer vi spelet mot de närmaste konkurrenterna. Ju högre upp på listan, desto bättre är spelet.

### PLUS & MINUS

En kort summering av spelets styrkor och svagheter.

### BETYG

Det definitiva betyget på en skala från 1 till 10.

**DOMEN**

BLACK & WHITE

**TEKNIK**

- **Minimum** 333 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **8**

**KONKURRENTER**

- **Black & White** Ett komplext spel som blir djupare och djupare ju längre in i det man kommer. En stor och intelligenskrävande utmaning för alla som älskar datorspel.
- **Giants** Ett hyperavancerat plattformsspel i 3D, som är lika snyggt som *Black & White*, men inte lika djupt. Bra och underhållande action.
- **The Sims** Extremt populär familjesimulator, där du spelar Gud och styr vardagen i din egen datorskapade familj.
- **Populous: The Beginning** Ett solitt gudaspel från 1998, som fortfarande spelas av inbitna rollspelare.

**PLUS & MINUS**

+ Innovativ design och mycket originell historia.
+ Enastående spelupplevelse som inte kan fås av andra spel.
+ Detaljerad och vacker grafik som utnyttjar de kraftigaste grafikkorten.
+ Stort djup och komplexitet.
- Stort djup och komplexitet.
- Vissa detaljer i styrningen av spelet är mindre lyckade.

**BETYG**

***Black & White*** **är ett av de fem mest revolutionerande datorspelen någonsin. Alla spelare med minsta gnutta fantasi dras med i spelets värld. Nu är du varnad.**

**9**

## TEST CENTER

**Ett Test Center finns med i alla större recensioner i *incite PC Games*. En recensent kan uppleva en perfekt känsla av ett spel på en Pentium III 850 MHz med 64 MB GeForce 2-grafikkort, men vad har du för glädje av det om du sitter med en vanlig Pentium 450 med ett 12 MB TNT-kort? I vårt unika Test Center blir varje spel testat på en rad datorer med olika 3D-kort så att du får en realistisk idé om hur spelet kommer att uppföra sig på just din PC.**

### START

Här berättar vi om eventuella problem under installationen och om det finns speciella krav.

### GRAFISKA PRESTANDA

Test Center är en unik måttstock för hur bra ett spel kan köras på just din PC. Det produceras av hårdvaretekniker Sascha Pilling, som provkör varje spel på 10 datorer och nio grafikkort (Sascha testar också hur spelet körs utan 3D-grafikkort – *software rendering*). Dessutom testas varje spel i tre skärmupplösningar och med alla detaljer på både *low* och *high*.

Det ger totalt **90** kombinationer, och nästan oavsett hur din PC är uppbyggd så hittar du en kombination som motsvarar den.

Sök upp den processor som är närmast din egen, sök upp den skärmupplösning du har och sök upp ditt grafikkort. Färgen på boxen du landar på anger hur spelet uppför sig på just din PC - så enkelt är det.

Om du landar på en grå box kan du glömma alla tankar på att köra spelet. Röd betyder att spelet hackar - men att det kan gå att köra det med vissa besvär. Gul betyder att spelet inte körs optimalt, men att du ändå får en bra spelupplevelse. Grön är rena nirvana.

### HOW LOW CAN YOU GO?

How Low Can You Go? - *hur långt kan du gå ned* - finns med i alla recensioner. Detta är en guide som visar det absoluta minimumkravet, alltså vilken konfiguration som minst krävs för att köra ett spel någorlunda tillfredsställande. Om det är relevant ger vi också tips på hur du optimerar spelet.

## Test Center Black & White

**Start**

- Felfri installation och identifiering av maskinvaran. 542 eller 621 MB installation.
- I "Advanced Options" kan all grafik konfigureras manuellt.
- Man kan gå ned till PII 266 MHz med all grafik på *low* (ger lägre *frame rates*).

**GRAFISKA PRESTANDA**

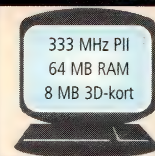
| | GRAFIK ▶ | low detail | high detail |
|---|---|---|---|
| PII 300 software 64 MB RAM | 640 x 480 | grå | grå |
| | 800 x 600 | grå | grå |
| | 1024 x 768 | grå | grå |
| PII 300 Riva TNT 64 MB RAM | 640 x 480 | röd | röd |
| | 800 x 600 | röd | röd |
| | 1024 x 768 | röd | röd |
| PII 400 Voodoo2 128 MB RAM | 640 x 480 | röd | röd |
| | 800 x 600 | röd | röd |
| | 1024 x 768 | grå | grå |
| Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM | 640 x 480 | gul | röd |
| | 800 x 600 | röd | röd |
| | 1024 x 768 | röd | röd |
| PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM | 640 x 480 | grön | gul |
| | 800 x 600 | gul | gul |
| | 1024 x 768 | gul | röd |
| Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM | 640 x 480 | gul | röd |
| | 800 x 600 | gul | röd |
| | 1024 x 768 | gul | röd |
| PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM | 640 x 480 | grön | grön |
| | 800 x 600 | grön | gul |
| | 1024 x 768 | grön | gul |
| PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM | 640 x 480 | grön | grön |
| | 800 x 600 | grön | grön |
| | 1024 x 768 | grön | grön |
| T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM | 640 x 480 | grön | grön |
| | 800 x 600 | grön | grön |
| | 1024 x 768 | grön | grön |
| T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM | 640 x 480 | grön | grön |
| | 800 x 600 | grön | grön |
| | 1024 x 768 | grön | grön |

FÖRKLARING: grå - hopplöst; röd - dåligt; gul - acceptabelt; grön - optimalt

**Kommentarer:**

Spelet är inte testat i multiplayer. Enligt Lionhead kommer den slutliga versionen att kunna spelas tillfredsställande på en PIII 500 MHz med GeForce 2-kort.

**HOW LOW CAN YOU GO?**




Glöm allt om att spela på mindre än en PIII 333. *Black & White* stöder *transformation & lighting*-standarden. Välj mellan 621 och 542 MB installation.

## Betygen

Vi bedömer spel på en skala från 1 till 10. Recensenten bestämmer själv vad han ska ge ett spel i betyg, det enda kravet är att han ska ha spelat i minst 20 timmar. Detta betyder betygen:

| 1 | 2-3 | 4-5 | 6-7 | 8-9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| **BU** | **ILLA** | **OKEJ** | **BRA** | **EXCELLENT** | **JUBEL!** |
| Ett spel som lever max fem minuter innan du avinstallerar det. Varning utfärdas! | En ofärdig och otillfredsställande titel av låg kvalitet. Rekommenderas inte. | Här finns en del problem, men det är ändå en bra spelupplevelse för intresserade. | Definitivt värt att se närmare på, särskilt om du gillar den aktuella genren. | Ett spel med många timmars god underhållning. Rekommenderas till alla. | Datorspelens svar på Shakespeare. Det blir inte bättre. Du SKA spela det. |

■ Producent: **Dynamix** ■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.tribes2.com**



"Tribes" är engelska och betyder stammar. Det är också namnet på ett stort multiplayer-actionspel på Internet med hundratals klaner – nutidens stammar. Efter en längre vapenvila är stammarna redo att kriga i **TRIBES 2** – EN EXPLOSIV UPPFÖLJARE

# DÖ, DITT FETA ONLINE-SVIN

**GENRE** Action

**STATISTIK**

Efterföljare till det massiva online-spelet *Tribes*, en lag-baserad futuristisk deathmatch-hit från december 1998.

- Välfungerande nytt menysystem
- Tonvis av nya härliga kartor
- Stor variation av speltyper
- Enstaka problem med buggar
- Modem-användare kan få irriterande fördröjningar



**SATANS VANDALER** Här reparerar vi en sensor på en avlägset belägen utpost, som några fiender har förstört. Har de inget annat att göra?



**FLYGANDE KRIGARE** Dina soldater kan ta ett jetpack på ryggen och flyga över raviner och berg. Det gör det snabbt och enkelt att resa från den ena änden av kartan till den andra, och så slipper du vänta på bussen.

**Det ursprungliga *Tribes* från 1998 är ett multiplayer-actionspel där stammar (tribes) bekämpar varandra med futuristiska vapen. Det är en klassiker i stil med *Quake* och *Doom*, även om det varken är särskilt känt eller har sålt i miljontals exemplar.**

*Av Darren Allen*

**HOW LOW CAN YOU GO?**





Detta är absolut minimum för att spelet ska köras acceptabelt – trots att de officiella systemkraven är mindre.

Den mest iögonfallande skillnaden från andra online-shooters som t ex *Quake 3* är att det är möjligt att flyga kortare sträckor med hjälp av en jetpack på ryggen (en jetmotor). Banorna har berg, dalar och raviner, så din jetpack är nödvändig.

Man kan välja mellan tre karaktärstyper: En sårbar, men snabb och rörlig krypskytt, en vanlig anfallssoldat och en tungt bepansrad, men långsam soldat. Den sistnämnde är mest till för defensiva uppgifter eftersom han rör sig som en dopad sköldpadda (och hans jetpack har vissa svårigheter att få honom att lyfta ordentligt).

Det är möjligt att hoppa in i fordon och flygplan, och man kan t ex sitta bakom spakarna i ett flygplan medan en annan lagmedlem bemannar flygplanets automatkanon. Varje tribe leds av en commander som kan följa slaget på en taktisk display, varifrån han kan övervaka positionerna för alla medlemmar och skicka ut order. Varje lag har också sensorer och automatiska vapensystem som skyddar deras bas, och som ska underhållas och repareras efter att de har anfallits.

Innan vi fortsätter med att redovisa de nya funktionerna i *Tribes 2* ska vi bara nämna vad som är kvar från det första spelet – hela kärnan i spelets gameplay och design är nämligen likadana.

## Goda nyheder för Tribes-folk

Om du har spelet *Tribes* kommer du direkt att känna igen vapnen och den personliga utrustningen. Alla de gamla vapnen som chain gun, disc launcher, big fusion mortar och sniper rifle är med. Bland nyheterna noterar




**TJOCKA BERTHA** Det går att styra de kraftfulla automatkanonerna och skjuta fienden i småbitar.

> **"Ett av de mest spektakulära vapnen i spelet är en ny guided missile launcher."**

vi två närstridsvapen kallade close melee och shocklance, och ett av de mest spektakulära vapnen i spelet är en ny guided missile launcher, ett raketsikte som automatiskt låser en missil vid ett mål. Missilen åtföljs av några extremt coola grafikeffekter.

Vad finns det mer för nyheter i tvåan? Här finns bland annat nya fordon, såväl som de gamla svävarfarkosterna från originalspelet. På grund av den kuperade terrängen är markbaserade fordon dock svåra att manövrera och använda, även om de ger spelet god variation. Det största nya fordonet gör det möjligt att etablera en utpost nära motståndarens bas – om du nu kan få fordonet så långt fram. Inventory-systemet (all den utrustning och de vapen som du släpar med dig) har fått en överhalning och uppdatering, och det är nu lättare att skaffa rätt utrustning. Man kan använda en enda knapp för att få t ex repair kits, och när man väl lärt sig snabbtangenterna är systemet en klar förbättring i förhållande till det gamla systemet.




**KONTROLLPANEL** På den taktiska displayen kan man ge order och övervaka sina baser och utposter.

## Nya discipliner

Den största och väsentligaste förbättringen är de nya spelsätten. Här finns först och främst de traditionella capture the flag (CTF), deathmatch och capture and hold (i vilket det finns åtskilliga byggnader, och där ditt team ska erövra och försvara så många byggnader som möjligt). Mest intressant är de fem nya multiplayervarianterna: bounty, hunters, team hunters, rabbit och siege.

Bounty är en intressant lönnmördarvariant av det traditionella deathmatch-spelet. Du får namnet på en spelare som utgör ditt mål. Du ska sedan hitta och eliminera denna spelare – men samtidigt ska en annan spelare nacka dig. Du förlorar poäng om du dödar andra än ditt mål och din jägare, och det kan

## NYA KLÄDER

*VILKEN TYP AV ONLINE-SOLDAT ÄR DU, OCH HUR SER DIN UNIFORM UT? HÄR ÄR DE TRE STANDARDTYPERNA AV STRIDSUNIFORMER:*

### LIGHT TROOPER



Även känd som spanaren, en snabb och extremt atletisk typ. Kan bara använda ett begränsat urval vapen, men är ensam om att kunna använda ett sniper rifle. Hans rustning ger inte mer skydd än en cykelhjälm, men hans jet-pack kompenserar för det.

### MEDIUM TROOPER



Också känd som assault trooper, en hetsig och kompetent all-rounder. Med mediumrustning kan han röra sig med hyfsad hastighet. Kan använda alla vapen med undantag av sniper rifle och fusion mortar.

### HEAVY TROOPER

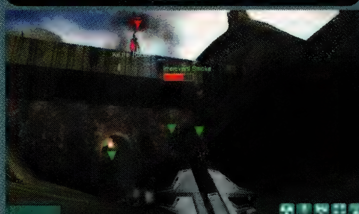


Denna herre är tyngre och solidare än Lasse Kronér, men är i gengäld lika atletisk som programledaren. Kan använda alla vapen utom sniper rifle och har tillgång till den destruktiva fusion mortar. En skrämmande motståndare ...

## HUR SKA VI SPELA?

Några av speldisciplinerna från det första *Tribes* finns fortfarande här, bland annat deathmatch, capture the flag och capture and hold. Här är några av de nya sätten att spela på:

**RABBIT**



Killen uppe på bron med den röda flaggan är haren (rabbit) ... alla andra ska döda honom och stjäla flaggan. Den som lyckas blir nästa hare.

**HUNTERS AND TEAM HUNTERS**



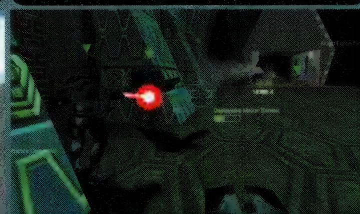
Döda någon och stjäl hans flagga. Ta med den till en scoring zone för att få ett poäng – ju fler flaggor du skaffar, desto fler poäng får du.

**BOUNTY**



En deathmatch där du ska döda en namngiven fiende. En annan spelare har också till uppgift att döda dig. Du får inte döda andra än ditt byte och din jägare.

**SIEGE**



I siege (belägring) ska det försvarande laget beskydda en kontakt på sin bas. Det anfallande laget vinner om bara en man trycker på kontakten.




**CAPTURE THE FLAG** Disciplinen erövring av flaggan (capture the flag) är mer sofistikerad än i det ursprungliga *Tribes* på grund av nya funktioner. Eftersom kartorna har växt våldsamt i förhållande till originalet måste anfall mot fientliga baser nu planeras mer grundligt.

resultera i luriga strider, när du inte riktigt vet vem som jagar dig. Så snart du dödat ditt mål får du ett nytt, och så fortsätter det.

Har du prövat att spela ett *Quake 2*- eller *Quake 3*-mod med namnet "Catch the Chicken" så vet du vad disciplinen rabbit går ut på. I stället för en kyckling ska man erövra en flagga, men principen i spelet är den samma: Ta flaggan och behåll den så länge som möjligt. Samtliga spelare kommer att jaga dig för att erövra flaggan, och du ska inte förvänta dig något längre liv när du är rabbit (hare).

### Disciplin för jägare

Hunters är en kombination av capture the flag och deathmatch: När en spelare blir dödad tappar han en flagga som jägaren ska plocka upp och ta med till en central plats. Varje flagga ger en poäng. Detta ger åter igen intressanta möjligheter för ett lagorienterat gameplay, eftersom man kan delegera uppgifterna: En spelare står för transport av flaggan, en skyddar honom, en skaffar fram flaggor osv.

Slutligen finns siege (belägring). Här ska det ena laget försvara en kontakt på sin bas i ett givet antal minuter. Det andra laget ska bara få fram en man som lyckas trycka på kontakten inom den angivna tidsfristen för att vinna. De nya disciplinerna är lyckade och ger spelet variation och lång hållbarhetstid. Att det har lånats här och där från

**"De nya disciplinera är lyckade och ger spelet variation och lång hållbarhetstid."**



**SPECIALEFFEKTER** Explosioner och plasma från de olika vapnen ser fantastiskt bra ut på t ex ett GeForce 2-kort.



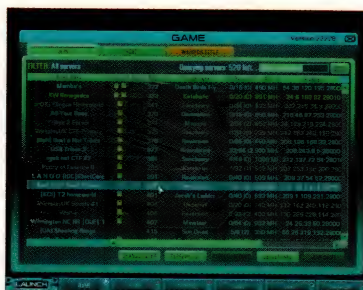
**BOMBA BASEN** Du måste lära dig hur du ska försvara din bas. Här finns dock bara en enda optimistisk anfallare.



**SKITVÄDER** Kartorna är varierade och har alla sin egen stil med regn, dimma och andra vädereffekter som styrs av tid och plats.



**TA TVÅ STEG TILLBAKA** Detta vapen rekommenderas inte för närstrid – kliv inte innanför verkansradien ...



**ONLINE-SPEL** Hoppa till *Tribes 2*:s message boards eller chat-rum med ett klick.



**FLYGANDE STRIDSVAGN** Alla fordon till lands och i luften är mycket detaljerade. De ser häftiga ut och flyger och kör OK.

## Test Center – Tribes 2

**Start**

- Installation och identifiering av maskinvara är felfri.
- Stöder Direct3D och OpenGL, men *inte* 3dfx.
- De officiella systemkraven stämmer inte i verkligheten – spelet är mer krävande.

**GRAFISKA PRESTANDA**

| | GRAFIK ▶ | low detail | high detail |
|---|---|---|---|
| PII 300 software 64 MB RAM | 640 x 480 | hopplöst | hopplöst |
| | 800 x 600 | hopplöst | hopplöst |
| | 1024 x 768 | hopplöst | hopplöst |
| PII 300 Riva TNT 64 MB RAM | 640 x 480 | dåligt | dåligt |
| | 800 x 600 | dåligt | dåligt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt |
| PII 400 Voodoo2 128 MB RAM | 640 x 480 | dåligt | dåligt |
| | 800 x 600 | dåligt | dåligt |
| | 1024 x 768 | hopplöst | hopplöst |
| Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM | 640 x 480 | acceptabelt | dåligt |
| | 800 x 600 | acceptabelt | dåligt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt |
| PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | acceptabelt | acceptabelt |
| | 1024 x 768 | acceptabelt | dåligt |
| Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM | 640 x 480 | dåligt | dåligt |
| | 800 x 600 | dåligt | dåligt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt |
| PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | acceptabelt |
| | 1024 x 768 | optimalt | acceptabelt |
| PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | optimalt | optimalt |
| T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | optimalt | optimalt |
| T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | optimalt | optimalt |

FÖRKLARING: (grå) – hopplöst; (röd) – dåligt; (gul) – acceptabelt; (grön) – optimalt

**Kommentarer:**

*Tribes 2* kräver en hel del kräm av din dator, men det kan konfigureras manuellt vad avser skärmupplösning och antalet färger.

andra spel och diverse mods har ingen betydelse.

**Nya berg och dalar**

Här finns naturligtvis nya banor. De är väldesignade och bevarar stilen från det första spelet med höga berg, djupa dalar osv. Det redan snygga spelet har med ett visuellt lyft förts upp till 2001-standard. Det har fått mer stämning, och specialeffekterna från vapnen är fantastiskt tjusiga.

Det nya menysystemet fungerar perfekt. När du är online kan du på

## High & low details

För att få maximalt antal bilder per sekund kan man justera ned detaljgraden på banor, textur, modeller och skins. Spelet kommer inte att se så bra ut, men det har ingen påverkan på spelets gameplay.






huvudmenyn se tillgängliga servrar, och diverse diskussionsforum, IRC chat-rum och nyheter om *Tribes 2* ... det är genialiskt utformat och hjälper till att skapa den så viktiga känslan av att tillhöra en *community* - ett Tribes-universum.

### Begränsad single player

*Tribes 2* är ett multiplayer-spel, och det saknar egentligen single player-uppdrag. Här finns dock en tränings-bana med fem uppdrag på lätt och mellansvår nivå. Vana Tribes-spelare får inga större utmaningar, men träningen är bra för nya spelare.

Här finns också *skirmish mode* - en single player deathmatch mot dator-styrda bots. Du kan arrangera en strid i alla discipliner med upp till 16 mot-ståndare, och deras individuella strids-erfarenhet och egenskaper kan regle-ras utan begränsningar. På medium-nivån ger de ett kompetent motstånd. På maximum är de extremt svåra att slå och har en precision och snabbhet som bara kan matchas av erfarna mänskliga spelarna. Den artificiella intelligensen är lyckad och avancerad, och vi upplevde bara enstaka fel och buggar, där en soldat plötsligt snurrar runt på stället eller stelnar till och är passiv när du öppnar eld mot honom.

### Modem-problem

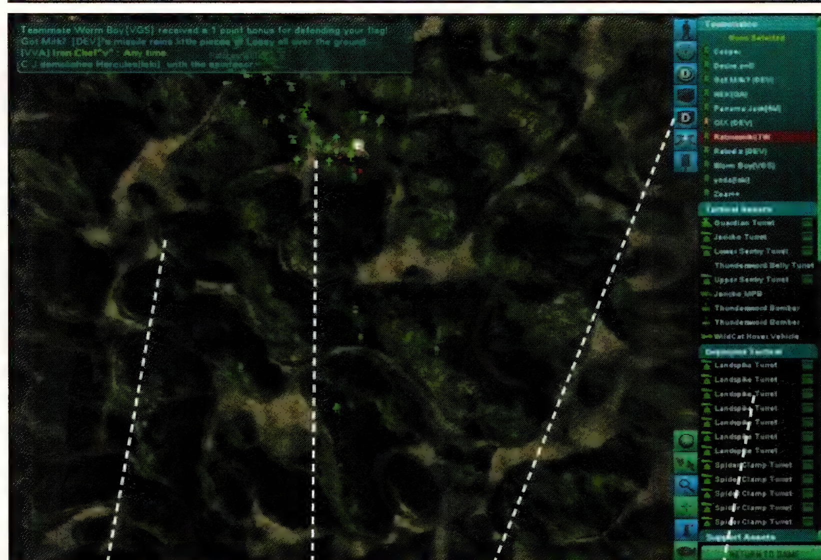
Vi hade problem att få spelet att köra optimalt, och det är synd att ett bra datorspelspel ska dras ned av banala tekniska problem. På den första maskinen vi installerade spelet på fick vi en usel frame rate i online-spel, medan det gick fint i single player.

På en annan PC gick det bättre, men ett 56k-modem är i underkant när det är många spelare på banan. En jämförelse med *Quake 3* online på samma PC gav inga problem med för-dröjningar på nätet.

**"På maximum är spelets bots extremt svåra att slå och har en snabbhet och precision som bara de mest erfarna mänskliga spelare kan matcha."**

## FÖR DINA TRUPPER TILL SEGER

*DEN NYA "COMMAND CIRCUIT" REVOLUTIONERAR SÄTTET ATT ORGANISERA SIN KLAN PÅ. SÅ HÄR GÖR DU ...*



För att göra det mer överskådligt visas bergig mark som enkla 2D-kartor. Studera landskapet och använd det till din fördel när du planerar en manöver.

Som i ett real-tidsstrategispel visas trupperna som enkla ikoner. Du kan fastställa way-points för ditt team och där-med föra dem mot fienden.

Dessa sju ikoner ger en snabb överblick över alla väsentliga data. Designen av menysystemet är enkel och funktionell.

I denna meny kan du få tillgång till enskilda enheter som t ex strids-vagnar och luft-farkoster. Här finns också in-formation om automatkanon-ställningar.

Med den senaste aktuella patchen installerad och en snabb och stabil Internetförbindelse är *Tribes 2* en underhållande upplevelse, som fängs-lar från första minut. Det är en kom-plett uppdatering av ett redan bra spel, och vi rekommenderar det till alla actionfans med snabb Internet-förbindelse. Ta en paus från *Counter-Strike* och spela en fight i *Tribes 2* - det kan bli så att du aldrig återvänder till *C-S* ...




**FLAGGDJ**L** Kom hit unge man och sätt tillbaka flaggan. Trodde du själv att du skulle klara av det där? Gjorde du?

# DOMEN

TRIBES 2

**TEKNIK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Minimum** | 350 MHz Pentium II | 64 MB RAM | 12 MB 3D-kort |
| **Rekommenderas** | 450 MHz Pentium III | 128 MB RAM | 16 MB 3D-kort |

**Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✗ OpenGL ✔
**Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 64 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **8**

### KONKURRENTER

**Half-Life Counter-Strike**
Skandinaviens mest spelade multiplayer-spel är fortfarande den ultimata 3D-shootern online.

**Tribes 2**
En lyckad och välgjord uppdatering av det ursprungliga *Tribes*. Ett multiplayer-spel att rekommendera.

**Tribes**
Fortfarande ett kompetent och under-hållande spel, som dock överträffas på alla punkter av *Tribes 2*.

**Quake 3: Team Arena**
Tillägget *Team Arena* gör *Quake 3* mer lagorienterat, men tillför annars inget väsentligt nytt till klassikern.

### PLUS & MINUS

\+ Stora nya kartor med stämning och kreativ design.
\+ De nya uppfinningsrika speltyperna ger god variation.
\+ Komplett tillgång till hela *Tribes 2*-världen online.
\+ Överskådligt och enkelt meny-system.
\- Vissa problem med fördröjningar när man spelar via modem.
\- Det har inte skett några större revolutioner sedan *Tribes*.

### BETYG

**Med starka nya speltyper och en komplett teknisk och design-mässig uppdatering till 2001-standard är *Tribes 2* en lyckad uppföljare till ett bra spel. Är det bättre än *Counter-Strike*? Tja, det är i vart fall nästan lika bra ...**

# 8

■ Producent: **Westwood** ■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00** ■ Pris: **479 kr.** ■ **www.ea.com**

# DET ÄR OROLIGT I UNIVERSUM

**GENRE** Strategi

## Statistik

Westwood Studios, utvecklarna som uppfann realtidstrategispelet, är tillbaka med årets mest efterlängtade strategispel, som utspelas i Frank Herberts futuristiska Duneiversum.

- Utspelas i den välkända Dunevärlden
- Fortsättningen på jättesuccén *Dune 2*
- Imponerande ny 3D-motor
- Massvis med nya enheter
- Politiska intriger i långa banor
- 1 000 gånger bättre än *Dune 2000*

## HOW LOW CAN YOU GO?




3D-grafikmotorn kommer verkligen att få arbeta hårt. Även om du kan justera ned effekter och upplösning så är och förblir maskinkraven ganska våldsamma för ett strategispel.

Efter drygt två års utvecklingsarbete har förväntningarna på det nyaste utspelet från strategiexperterna Westwood varit stora. **Emperor: Battle for Dune** lever upp till de stora löftena, och gör det i en imponerande 3D-värld

**Året är 10 190, och universum är på randen till förstörelse eftersom den egenmäktiga kejsaren Frederick IV har dött och efterlämnat ett enormt maktomrum.**

*Av Craig Vaughan*

Så startar *Emperor: Battle for Dune* i en värld där en rad stridande fraktioner (hus) jagar det mystiska ämnet kallat Melange, som bara finns på planeten Dune, och som sägs förstärka användarens mentala krafter, vända åldrandeprocessen och böja de fysiska lagarna så att det blir möjligt att resa över hela universum på några sekunder. Eller med andra ord: Den som styr Dune kontrollerar allt.

Science fiction-fans känner säkert igen historien från Frank Herberts klassiska sci-fi-roman Dune, som använts som bakgrund för en rad filmer och spel, bland annat strategispelet *Dune 2*.

Det gjordes av Westwood Studios och blev anfadern till hela realtidstrategigenren.



**POLITISKA ÖVERVÄGANDEN** Kriget startar som en konflikt med tre parter, men växer sig snabbt långt mer komplicerad.



**EN FRÖJD FÖR ÖGAT** Spelets 3D-motor gör ett fantastiskt arbete med att ge liv åt Dunes skoningslösa värld.

Under åren har det följts av en ström medelmåttiga kloner med enstaka lyckade undantag som t ex det mer actionpräglade *Ground Control* från Sierra och de episka slagen i *Shogun: Total Wars* från EA. Westwood själva har däremot hela tiden hållit sig till receptet från originalet, vilket har resulterat i de otroligt populära Command and Conquer- och Red Alert-strategiserierna.

### Tillbaka till rötterna

Vilket för oss tillbaka till *Emperor: Battle for Dune*, troligen årets mest efterlängtade strategispel och den enda riktiga uppföljaren till *Dune 2*.

Spelet bygger på en specialutvecklad 3D-motor och gör det möjligt att låta de tre konkurrerande husen tävla mot varandra i en kapplöpning om att kolonisera ökenplaneten Dune. Spelets gameplay följer samma recept som tidigare strategispel från Westwood, där man ska bygga baser och samla in resurser för att komma vidare i spelet. Det hela inleds med ett par mycket spartanska träningsuppdrag, som tar högst fem minuter att genomföra och på det hela taget verkar överflödiga för tränade strategispelare och allt för ytliga för nybörjare.

Den inledande besvikelsen glöms dock snabbt bort, tack vare det omfattande huvudspelet, som är fullproppat med banor och otaliga inställningsmöjligheter.

Det finns som sagt tre stridande hus: Atreides (en stolt och ärofull ras), Harkonnen (skoningslösa, giriga och en dröm för alla maktgalna härskare) och Ordos (en gåtfull och opålitlig stam).

Och det är här som spelet på allvar börjar att visa sina muskler. För det har uppenbarligen lagts ned ett stort arbete på att få de tre husen att uppföra sig i linje med sin natur, och de är också mycket olika i utseende. Även om de i grunden kontrollerar samma enheter, som t ex skördemaskiner för att samla Melange och fabriker för att utveckla nya byggnader, så varierar deras effektivitet och arbetsmetoder.

Atreides producerar t ex långsamt, men tungt bepansrat infanteri och sonic tanks för fjärrangrepp, medan Harkonnen tränar infanteri med luftvärnsmissiler. De listiga Ordos utnyttjar däremot mer genomtänkta metoder och smyger sig in på fiendens baser och saboterar deras byggnader.

Trots deras varierade militära utrustning är maktbalansen alltid så fint inställd att det i hög grad blir en fråga om taktisk skicklighet framför



**LIVETS CIRKEL** En enhets tillstånd visas tydligt av cirkeln över den. Grönt är bra, och rött är nära döden.



**FRAMRYCKNING I STORT ANTAL** Det kräver tålamod att bygga upp en slagkraftig och stor armé. Men när det lyckas är den efterföljande segern värd allt besvär.

antalsmässig överlägsenhet när ett slag ska avgöras.

### Politiskt rävspel

Dramat ökas med tillförandet av ytterligare fem underhus. Dessa stammar kan man spela ut mot varandra och mot de övriga överhusen, ett helt avgörande vapen i maktkampen på Dune.

Utöver alla de politiska problemen befinner man sig på en ovanligt ogästvänlig planet, där det kan vara svårt nog bara att hitta en tillräckligt plan och stabil terräng där man kan ställa upp ryggraden i sin bas, den så kallade "construction yard". Med den kan man bygga upp försvarsverk och slå ned de första sporadiska anfallen från övermodiga fiender. Ett raffinaderi och en skördemaskin gör det därefter möjligt att samla in och bearbeta Melange och börja tjäna in lite kontanter.

När ekonomin är avklarad är det dags att investera i militära fordon och soldater på klassiskt Command & Conquer-manér, och dessutom får man en rad specifika uppdrag att lösa. De kan omfatta allt från att söka efter försvunna trupper till de mer ambitiösa, där stora fientliga baser ska jämnas med marken.

En liten varning: Även nybörjare bör undvika den lägsta svårighetsgraden, eftersom den fraktion som först kan mobilisera sin armé alltid vinner där. De övriga svårighetsgraderna undviker detta problem tack vare den aggressiva artificiella intelligensen som ens motståndare är försedda med, vilket tvingar spelaren att också tänka defensivt redan från början.



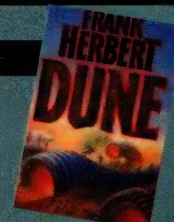
**HELLRE LITEN OCH RAPP ...** Om du lyckas smyga in en grupp på fiendens bas kan du snabbt och effektivt förstöra de viktigaste delarna av hans försvarsanordningar.



## FRANK HERBERTS DUNE-VÄRLD

FRANK HERBERTS ROMANKLASSIKER HAR INSPIRERAT EN RAD DATORSPEL OCH FILMER. HÄR TAR VI EN LITEN TITT PÅ DE MÅNGA VITT SKILDA UTGÅVORNA AV DEN SANDFYLLDA DUNE-VÄRLDEN

### BÖCKERNA




Allt som allt har det nu kommit sex böcker i serien, som har fått en fortsättning genom fans av Herberts originalböcker. De handlar alla om den fortsatta kamp för överlevnad på den ogästvänliga planet som är hemvist för den ovärderliga kryddan Melange.

### FILMEN



David Lynch regisserade Sting, Kyle Maclachlan och en ung Patrick Stewart i denna ambitiösa tolkning från 1984. Med en budget på över 42 miljoner dollar (den största på sin tid) blev planeten Dune återskapad i den mexikanska öknen. Även om filmen var både extremt lång och komplicerad är den idag betraktad som lite av en kultklassiker.

### MINISERIEN



Nyligen har Dune gjorts som extravagant miniserie på satellitkanalen Sci-fi TV. Denna version är trogen Herberts bok på alla områden. Serien kan nu köpas på både VHS och DVD i specialbutiker och är lite av ett måste för hardcore Dune-fans. Om du vill läsa mer om serien kan du klicka dig fram till: *www.arrakis.co.uk*

### DATORSPELEN

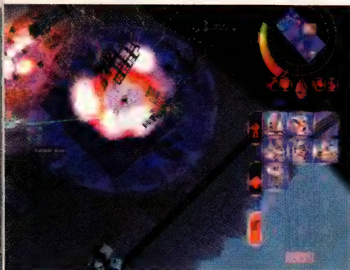



Det första Dune-spelet var ett skruvat äventyr från franska Cryo Interactive. Westwood Studios stod för tvåan, *Dune 2*, som är föregångaren till *Emperor*. Även om det idag är föråldrat och dras ned av en hopplös artificiell intelligens är det fortfarande en oundgänglig del av hardcore-strategifans speluppfostran. Följdes av det totalt misslyckade *Dune 2000*.

Menysystemet och enhetsstyrningen är både välkända och välfungerande. Styrkornas framryckning är helt utan problem, så man kan lugnt klicka på en viss punkt och räkna med att ens soldater själva hittar dit utan ytterligare hjälp.



**TÄNK PÅ FLANKEN!** Du måste hela tiden täppa till luckorna i ditt försvar om du ska överleva.



**FYRVERKERI** Explosioner kan ha en förintande effekt på byggnader och trupper i närheten.



**UNDER ANFALL** Vapnen ser spektakulära ut och är dessutom effektiva. Här blir en Harkonnen-bas anfallen.



**NATURLAGAR** Tornados dyker ständigt upp och kan ödelägga flera timmars arbete på sekunder.

## KLART FÖR STRID

DE TRE STRIDANDE HUSEN HAR ALLA SIN UNIKA MILITÄRA HARDWARE. HÄR ÄR HÖJDPUNKTERNA I DERAS ARSENALER

### ORDOS

**POP-UP TURRET:**
Ett stationärt försvarsvapen som är dolt under marken för att undgå skada innan fienden närmar sig. Avfyrar pansarbrytande projektiler från den påmonterade automatkanonen.



**DUST SCOUT:**
Ett blixtsnabbt, men mycket sårbart fordon, som används för rekognoscering. Det kan begrava sig i sanden för att undgå upptäckt av förbipasserande fientliga patruller.



### ATREIDES

**MINOTAURUS:**
Tungt beväpnat fordon med fyra kanoner som är dödligt effektiva mot infanteri. Skjuter utan uppehåll och är mycket träffsäker även på stora avstånd när den själv är i säkerhet.



**ATREIDEPALATS:**
Denna byggnad producerar den gigantiska giant bird of prey, atreides mest fruktade vapen, som angriper från luften och skickar de fientliga trupperna skrikande på flykt.



### HARKONNEN

**BUZZSAW:**
Det snabbaste Harkonnen-vapnet har kanoner monterade på sidorna och en enorm sågklinga som skär sig genom infanteri som en kniv genom smör. En mordisk uppfinning.



**FLAME TURRET:**
Även om detta stationära försvarsvapen bara har begränsad räckvidd är dess effektivitet skrämmande. Det lämpar sig för att både grilla fordon och infanteri och dömer sina offer till en fruktansvärd, smärtfylld död.



En annan smidig liten sak är att efter hand som man breder ut sig över kartan så kommer ens motståndare i högre grad att börja använda sig av sabotage mot ens baser i ett försök att få spelaren att koncentrera sig på det defensiva arbetet eller helt ge upp det erövrade området. Denna taktik kan man dock själv också använda och den ger möjlighet till att vända händelseutvecklingen så att man fortfarande kan vinna, även om man just har förlorat ett större slag.

### Dags för en liten film

Mellan de enskilda banorna ser en rad filmsekvenser med skådisen Michael Dorn (Worf från Star Trek-serien *Deep Space 9*) och en rad andra helt okända skådisar till att föra spelaren vidare i handlingen, och det känns ganska naturligt.

**Grafiken är lysande och kompletteras av de skakande realistiska ljudeffekterna.**

Den enda större nyheten i *Emperor: Battle for Dune* är grafiken, där både landskap och föremål är skapade i total 3D. Westwood har ytterligare förbättrat spelupplevelsen genom att utrusta spelet med en fantastiskt flexibel zoom-funktion, så att man själv kan välja om man vill följa skeendet från hög höjd eller ta sig ned på slagfältet i något som närmar sig förstapersonsperspektiv. Resultatet är inget mindre än fantastiskt och fulländas av möjligheten att rotera kameran 360 grader i landskapet, så att man alltid kan se vad som händer.

Således kan man från första parkett följa sina tappra trupper när de hjälplöst blir nedmejade av fiendens fordon och deras kollegor springer runt som levande facklor efter att ha varit i närkontakt med fiendens eldkastarförsedda kanonställningar. Man kan med fasa se på när de faller flämtande till marken efter ett giftanfall, eller så kan man delta i deras jubel när de avfyrar

## Test Center — Emperor

**Start**

- Installationen sker utan nämnvärda problem.
- Det går att justera ned grafikdetaljerna.
- Var uppmärksam på att det är frågan om ett *mycket* maskinkrävande spel.

**GRAFISKA PRESTANDA**

| | GRAFIK ▶ | low detail | high detail |
|---|---|---|---|
| PII 300 software 64 MB RAM | 640 x 480 | hopplöst | hopplöst |
| | 800 x 600 | hopplöst | hopplöst |
| | 1024 x 768 | hopplöst | hopplöst |
| PII 300 Riva TNT 64 MB RAM | 640 x 480 | dåligt | dåligt |
| | 800 x 600 | dåligt | dåligt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt |
| PII 400 Voodoo2 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | acceptabelt |
| | 800 x 600 | acceptabelt | dåligt |
| | 1024 x 768 | hopplöst | hopplöst |
| Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | acceptabelt |
| | 800 x 600 | acceptabelt | dåligt |
| | 1024 x 768 | acceptabelt | dåligt |
| PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | acceptabelt |
| | 1024 x 768 | acceptabelt | dåligt |
| Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM | 640 x 480 | dåligt | dåligt |
| | 800 x 600 | dåligt | dåligt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt |
| PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | acceptabelt |
| | 1024 x 768 | optimalt | acceptabelt |
| PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | optimalt | optimalt |
| T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | optimalt | optimalt |
| T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | optimalt | optimalt |

FÖRKLARING: hopplöst · dåligt · acceptabelt · optimalt

**Kommentarer:**

Det kan bli problem om du har ett Voodoo5-kort. Här ska du vara särskilt uppmärksam på att bara använda de senaste uppdaterade drivrutinerna.



**ALLT UNDER KONTROLL** Spelet kan styras till 100 procent med hjälp av musen tack vare den enkla, men ändå omfattande panelen på skärmen som gör det lätt att leka krig.

sina vapen i triumf i nattens mörker efter en avgörande seger. Sällan har ett realtidsstrategispel varit så detaljerat och snyggt att se på.

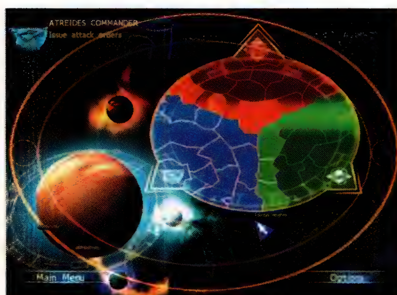
Ögongodiset kompletteras av de effektfulla explosioner och skakande realistiska ljudeffekter som fyller planeten och ger spelet en helt oöverträffad stämning.

Det enda minustecknet är att de snygga effekterna, även på en rejäl PC med ett kraftfullt 3D-kort, kan få grafiken att hacka lite när många enheter är samlade på skärmen samtidigt. Det finns också en irriterande bugg i spelet som innebär att man inte kan genomföra ett uppdrag om man bara oskadliggör byggnaderna i stället för att jämna dem totalt med marken.

Fans av serien och av Westwoods övriga strategispel kommer att finna mycket nöje i tillförandet av det politiska drama som skapas av de fem underhusen, och de kommer att jubla över rörelsefriheten i den nya 3D-grafikmotorn. Det omfattande urvalet av banor kommer också att hålla entusiasmen vid liv, särskilt när multiplayer-delen börjar växa på Nätet och spelservrarna ganska snabbt fylls av Dune-fanatiker.

Den negativa sidan är bristen på nytänkande. Egentligen kunde *Emperor: Battle for Dune* lika gärna vara ett omfattande tillägg till ett tidigare Westwood-spel. Men trots spelets välkända gameplay finns det tillräckligt med saker i spelet för att berättiga dess existens.

*Emperor: Battle for Dune* erbjuder med andra ord inte några banbrytande nyheter, men den lyckade kombination av grafiska effekter, en bra handling och de politiska intrigerna är irriterande vanebildande. Frågan är bara hur länge Westwood kan fortsätta sälja spel genom att dra fram samma gamla kanin ur en ny hatt.




**VÄLKOMMEN** En snabb överblick över Dune-världen, där tre stridande hus kämpar om makt och rikedom.

# DOMEN

**EMPEROR: BATTLE FOR DUNE**

**TEKNIK**
- **Minimum** 400 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 4 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 4 ■ Minimum modem: 33 kbps

**MULTIPLAYER-BETYG 7**

## KONKURRENTER

**Emperor: Battle for Dune**
Vi återvänder till ökenplaneten Dune i denna förbättrade 3D-version av det klassiska strategispelet *Dune 2*.

**Ground Control**
Ett av de första strategispel som försökte att lyfta genren inom grafikområdet och lägga mer vikt på actiondelen.

**Dune 2**
Betraktas fortfarande av många som stamfadern till alla realtidsstrategispel. Blev en stor framgång.

**Dune 2000**
En otroligt dålig uppföljare till Dune 2 som nästan lyckades med bedriften att ta livet av hela Dune-sagan.

## PLUS & MINUS

+ Grafiken och kamerastyrningen gör spelet till en fröjd för ögat.
+ Underhusen ger de politiska intrigerna en extra dimension.
+ Styrningen av enheterna fungerar helt utan problem.
+ Både single- och multiplayer-delen kommer att fängsla i månader.
- Grafiken kan hacka ibland, och dessutom finns ett par buggar kvar.
- Förr eller senare måste också strategispelen förnya sig.

## BETYG

Trots avsaknaden av nya idéer hör *Emperor: Battle for Dune* till de bästa strategispelen på marknaden och är utan konkurrens Westwoods snyggaste spel hittills. Politiska intriger och grafikgodis i långa banor.

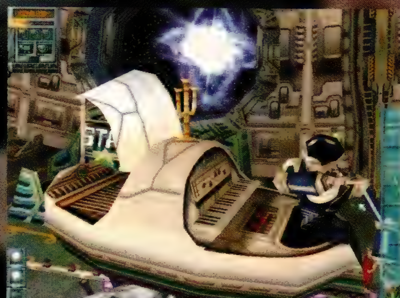
**8**

■ Producent: **Mucky Foot** ■ Utgivare: **Vision Park, tfn: 48 14 69 69** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.eidosinteractive.co.uk**

# STORSLAGET **UTOPIA**

GENRE **Strategi/management**

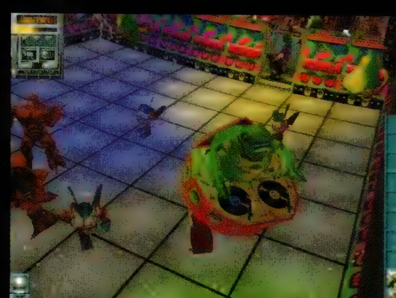


**PERSONLIGHET** Det finns 9 klasser i *Startopia*, som alla har egenskaper som du kan använda.



**"25 ÖRE FÖR DINA TANKAR"** Man kan läsa en medborgares tankar genom att klicka på honom.



**DISCO** Du kan hålla rymdvarelserna på gott humör med ett dansgolv de kan hoppa runt på.

### STATISTIK

Du ska leda en gigantisk rymdstation och anställa rymdvarelser med olika egenskaper som ska arbeta för dig.

- Nio olika karaktärstyper
- Över 40 olika byggnader
- Multiplayer-action med fyra spelare
- Talrika utmanande uppdrag
- Du blir inte strandad i rymden som en rysk kosmonaut.

Det är svårt att bedöma hur viktiga historiska händelser är medan de pågår, men vi törs ändå lova att *Startopia* är ett av de spel som blir ihågkommet som banbrytande

**Spelindustrin står på tröskeln till ett stort genombrott vad avser utnyttjande av mediet och kvaliteten på underhållningen. Och det råder inga större tvivel om att utgivningen av ett spel som *Black & White* har fått många utvecklare att riva sig i håret och bränna sina egna spel, för hur ska man kunna konkurrera med ett sådant spel? Men inte grabbarna på Mucky Foot, som utvecklat *Startopia*. Deras spel har inte fått samma uppmärksamhet, men vi tippar ändå att det kommer att bli lika ihågkommet.**

*Av Scott Montgomery*

För grabbarna på Mucky Foot är *Startopia* bara det andra spelet som släpps, och därför har man under det senaste året putsat och filat kanterna på spelet så att man skulle kunna släppa en kvalitetsprodukt till användarna och bygga upp ett gott rykte. Flera av utvecklarna på Mucky Foot kommer från Bullfrog, som gjorde temaspel som *Syndicate*, *Theme Park* och *Populous*, men bara lugn ... *Startopia* är något helt annat och mycket bättre.

Spelet innehåller aspekter som särskilt kommer att tilltala alla management-fans, men det finns också element av strategi, handel och otaliga andra ingredienser i denna blandning. Och resultatet är inget mindre än ett storslaget spel.

### HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz Pentium 64 MB RAM 12 MB 3D-kort

Det finns flera olika möjligheter att anpassa spelet till din maskin. Med minimikraven fungerar spelet utmärkt, och på en medium-maskin fungerar det lysande.

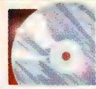
### En gigantisk syltmunk

I *Startopia* får du rollen som ledare över en stor rymdstation utformad som en syltmunk. Stationen har 48 sektioner, som är fördelade på tre våningar. Uppgiften är sedan att leda denna inrättning på det mest lämpliga sättet med hänsyn till det uppdrag som du har tilldelats.

Från början av spelet har du bara tre sektioner, en på varje våning (förklaras senare). Du får av din arbetsgivare några lådor med varor i, och det är nu upp till dig att handla dig fram i världen, för du får inte så många fler lådor från dina överordnade. Du får hjälp av din trofasta dator VAL (Virtual Artificial Lifeform) och den listiga köpmannen Arona Daal, som alltid har ett bra erbjudande åt dig – om man nu kan lita på honom. Arona kan bland annat leverera ritningar som ger dig möjlighet att bygga olika faciliteter på din rymdstation såsom fabriker, energiboosters, diskotek, kasinon och även bordeller. Det är bland annat dessa inrättningar som ska ge dig besökande till din rymdstation (och pengarna ur deras fickor). Snart kommer du att få platsbrist, och då måste du betala för att få dörrarna till de anslutande avdelningarna av rymdstationen öppnade, så att du får plats att utvidga ditt framgångsrika företag.




**VIVA LAS VEGAS** Du kan bygga en liten spelhåla i ett hörn av din rymdstation och skinna både besökare och medarbetare på deras surt förvärvade pengar.



**FINNS PÅ CD:N**
Videon från *Startopia* finns på *incite*-CD:n.



**Spelrum krävs**

De tre våningarna i din syltmunk har namnen engineering-deck, entertainment-deck och bio-deck, och var och en av de här avdelningarna har en roll att fylla när det gäller att tillfredsställa rymdstationens invånare och besökare. Nybyggnad och handel kräver som sagt mer utrymme, och när du börjar att expandera till andra sektioner av rymdstationen blir det uppenbart att ström är helt avgörande. Så din taktik måste snabbt inriktas mot att försäkra dig om ett massivt och effektivt engineering-deck, då detta är helt avgörande för att säkerställa energiförsörjningen. När detta är på plats blir andra kommande expansioner lättare att genomföra.

De flesta av dina faciliteter kräver arbetare för att betjäna maskiner eller konsoler, så du måste skaffa arbetskraft bland de som besöker din rymdstation. Om du klickar på en besökande kommer du att i ett fönster kunna se information om vederbörande, inklusive ett CV! Och när du undersöker olika individer av samma ras kommer du att upptäcka att de alla har olika egenskaper. Exempelvis kommer några av dem att vara talanglösa, men i gengäld mycket plikttrogna, medan andra är otroligt talangfulla, men inte varken plikttrogna eller lojala. De här karaktärsdragen har naturligtvis inflytande på hur hårt och hur bra en person kommer att kunna arbeta om du väljer att anställa honom.

När du väl har anställt arbetare ska de infinna sig på rätt arbetsplats och utföra alla jobb som du vill ha utförda där. Så långt är allt gott och

**När du börjar att expandera till andra sektioner av rymdstationen blir det uppenbart att ström är helt avgörande.**

## KAMP OM PLATS

Det är nödvändigt att kämpa om platsen på rymdstationen, för du är inte den enda ambitiösa ledaren.



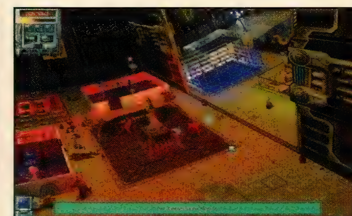
När du har valt ett område som du kan använda sätter du en robot på att skära dörren i strimlor. Det tar tid.



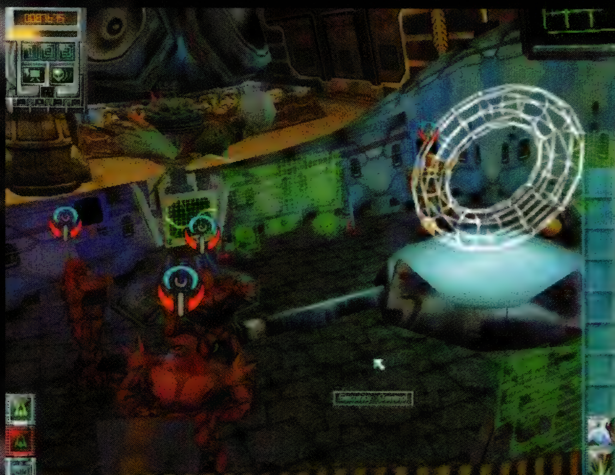
Medan roboten skär ställer du upp dina trupper så att de är klara att storma fram när dörren är avlägsnad. Du anfaller så fort du har utrymme att komma igenom.



Ett framgångsrikt anfall kräver att du i stridens hetta kommer ihåg att sätta en robot på att stänga alla dörrar till det område som striderna sker i, så att fienden inte kan få fram förstärkningar.



Om du lyckades stänga alla dörrar till området och samtidigt bekämpa de fientliga styrkorna så tillhör området nu dig. Du ansluter området till din strömförsörjning och sätter igång att bygga. På detta vis ska hela rymdstationen erövras.



**JAG VILL HA MAT!** Varje enskild art av rymdvarelser kräver en säregen kostsammansättning som du måste skaffa fram.




**CAFÉ-LIV** Du ska bygga rekreationsfaciliteter för dina arbetare så att de kan slappna av.



**STORA PLANER** Din planering måste vara noggrann om du ska få plats med allt.





**ÖVNING** Du måste träna din armé innan du kastar dig ut i våldsamma sammandrabbningar.

väl, men snart får du besked från din dator VAL om att några av dina arbetare har lämnat stationen. Varför? För att de kände att de förtjänade en befordran och att deras arbete inte uppskattades ordentligt. Du måste ta hand om din personal om du vill behålla den.

Och personalen är inte det enda som ska tas om hand. Om du till exempel inte har tillräckligt med robotar för underhållet av faciliteterna blir de rostiga och radioaktiva. Det sistnämnda kan bli ett dubbelt problem: utan underhåll råkar du ut för mer strömbrist, och samtidigt kommer dina arbetare att vara mer benägna att bli sjuka (och i slutändan dö), om inte du ser till att sköta om faciliteterna.

Detta är en av spelets största aspekter. Den miljö som dina arbetare, invånare och besökande befinner sig i har en direkt inverkan på deras välbefinnande och benägenhet att

**Karaktärerna kan producera avkommor, det vill säga om du kan övertyga dem om att din rymdstation är en bra plats att sätta barn till världen.**

stanna på rymdstationen. Det är klart att alla behöver rikligt med sömn, föda och underhållning, annars kommer de att lämna din rymdstation. Likaså blir din befolkning olycklig om du konstant krigar för att utvidga stationen. Komplexiteten i karaktärernas välbefinnande är faktiskt helt otrolig. Man kan till på köpet se på deras kroppsspråk om de behöver underhållning, kärlek eller något annat. Karaktärerna kan i sin tur producera avkommor, det vill säga om du kan övertyga dem om att din rymdstation är en bra plats att sätta barn till världen.

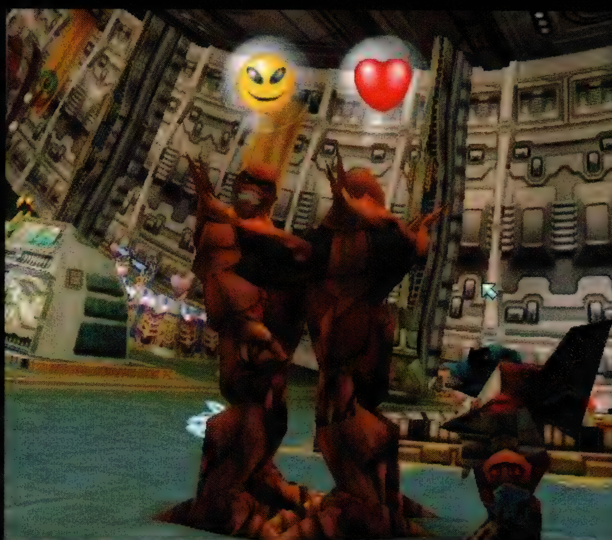
Utöver engineering-deck, som ska säkra strömförsörjningen, har vi ett entertainment-deck, som också ska vara välutrustat om inte dina invånare ska börja bli uttråkade.

Den översta våningen är bio-deck, som fungerar både som "matförråd" och "parkanläggning" för dina invånare. Här har du möjlighet att höja och sänka både terräng och vattenstånd, och du kan också reglera temperaturen och vattenhalten i jorden. Det fantastiska med ditt bio-deck är att det efter ett tag kommer att växa upp plantor, som du sedan kan skörda och använda som mat. Och det säger sig självt att ett varmt och torrt klimat i detta jättelika drivhus kommer att ge grogrund för kaktusar, medan högt vattenstånd kommer att skapa sumpmarker med vattenväxter och lågstammiga buskar. När ditt bio-deck blir stort nog blir det nästan ett spel i spelet att experimentera med grödor och utformning av parkanläggningar som dina invånare kan njuta av.

### Charmerande grafik och Golden Award

Det är alla dessa olika aspekter som gör *Startopia* till en i vårt tycke helt enastående spelupplevelse. Om ett datorspel kan byggas med kärlek så är det precis det som utvecklarna på Mucky Foot har gjort. Varje liten detalj är genomtänkt, från fabriksarbetarnas in- och utstämplingskort till pianisten i en cocktailbar.

Dessutom är både grafik och ljud otroligt spektakulära, eftersom de olika faciliteterna utmärks av både särskild grafik och särskilt ljud. Och lyckligtvis är kameran så fint konstruerad att du inte missar en enda av alla de många fina detaljerna. Dessutom styrs kameran av ett användargränssnitt som är lätt både att lära sig och att använda. Pilarna för dig fram och tillbaka, till vänster och höger, medan musens knappar gör så att du kan se upp och ned. På så vis kan du utan besvär röra dig runt omkring i rymdstationens kantiga interiörer. Du kan både se sakerna uppifrån och planera ditt nästa tillägg, eller så kan du gå nära inpå en grupp arbetare, så att du kan se om de har det bra.



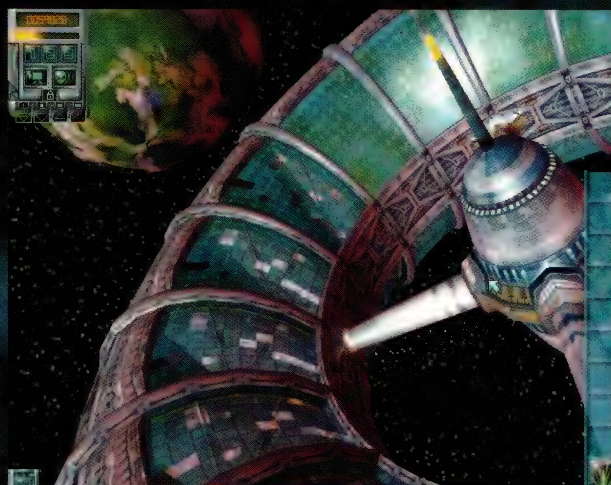
**STARKA KÄNSLOR** Ikonerna över invånarnas huvuden är en god indikator på om de är nöjda med din insats som ledare.




**SNÄLLA STANNA** Rymdvarelserna stannar gärna kvar på stationen om de blir underhållna.



**ARBETARE** De olika rymdvarelserna har olika egenskaper som kan utnyttjas.



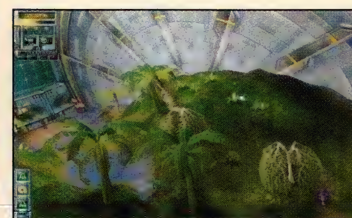
**FRI KAMERA** Du kan sväva ut från din syltmunk till rymdstation och beskåda den utifrån.

## GRÖNA FINGRAR

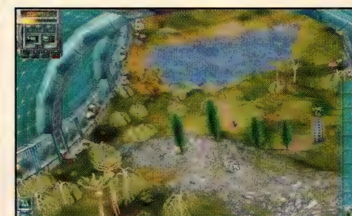
Man kan lägga ned timmar på att pyssla med rymdstationens drivhus, det så kallade bio-deck!



Bio-decket kan utformas på det sätt som du finner mest ändamålsenligt. Du reglerar själv vattennivå, temperatur och odling.



Ju mer plats du får till din plantering, desto bättre är möjligheterna att experimentera med olika klimattyper och grödor.



När det upplåsta området sträcker sig över tre sektioner av din rymdstation ska du ha koll på hur mycket tid du tillbringar där. Området ska naturligtvis utformas så att det tilltalar så många som möjligt av dina invånare, och den tid du använder på det kan leda till att du försummar andra göromål!

Ett annat ställe där det visuella fungerar bra är vid energiindikatorn, som visar dig hur mycket ström du har till förfogande. Den kan bäst beskrivas som en liten metalldroppe eller kula som hänger i en inrättning med industriellt utseende. Kulans storlek indikerar hur mycket energi du har att använda. Så när du inte kan se någon pulserande, flytande metall i kulan vet du att det finns ett läckage någonstans i strömförsörjningen. Om kulan däremot är spänstig och rörlig vet du att det finns ett överskott av energi. Allt som allt fungerar det perfekt, utan att man hela tiden ska behöva gå in och kolla på allsköns olika menyer, man får hela tiden en känsla för ungefär hur mycket energi det finns, utan att man direkt ska behöva hålla ett öga på kulan.

*Startopia* innehåller flera olika spelformer, från uppdrag som fungerar som tutorials till den så kallade "sandbox", som fungerar som en slags lekplats för folk som vill driva sin rymdstation utan speciell målsättning. Det finns också en multiplayer-funktion som tillåter upp till fyra personer att spela på samma station.

**Det är otroligt medryckande, och till och med folk som bara går förbi nät du spelar dras in i spelets universum.**



*Startopia* är sammantaget ett otroligt varierat och välbalanserat spel. Ju mer du spelar, desto fler fantastiska detaljer kommer du att upptäcka. Kopplingen till den klassiska science fiction-mytologin är ständigt närvarande, ända från öppningssekvensen till de små ljuden av saker som beamas runt a la *Star Trek*. Det är otroligt medryckande, och till och med folk som bara går förbi medan du spelar kan inte undgå att dras in i spelets universum och händelser.

Vi delar inte ut särskilt många "Golden Awards", men när det gäller *Startopia* tvekade vi inte en sekund.




**SJUKHUS** Det är nödvändigt med både läkare och sjuksängar om dina invånare ska kunna hållas vid liv.

# DOMEN

STARTOPIA

**TEKNIK**

- **Minimum** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 12 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 550 MHz Pentium III 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✘ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 4 Internet - 4
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

### KONKURRENTER

**Black & White**
Kungen av den nya vågen av storslagna strategi/management-spel har först nu fått en utmanare om tronen.

**Startopia**
Ett i alla avseenden fantastiskt spel som kombinerar snygg grafik och ljud med en hög grad av spelbarhet och utmaning.

**Theme Park Inc.**
Det var ett verkligt häftigt spel när det kom ut, men det har under senare tid satts en ny standard i genren.

**Cultures**
Något så ovanligt som ett viking-management-spel med ett otal söta, charmerande och individuella karaktärer.

### PLUS & MINUS

+ Kameran är lätt att använda och garanterar en hög grad av variation.
+ Management-aspekten har ett enormt djup.
+ Spelet är förhållandevis lätt att lära sig, men utmaningarna är stora.
+ Humorn i grafiken och händelserna är en viktig del av underhållningen.
+ Via de olika spelformerna bestämmer man själv spelets 'allvarlighetsgrad'.
- Mucky Foot hade inte tid att få med flygande taxibilar i spelet ...

### BETYG

***Startopia* innehåller en enorm komplexitet, eftersom antalet faktorer som påverkar ditt resultat är överväldigande. Grafiken är charmig, kameran lättanvänd och utmaningarna ständigt närvarande.**

**9**

■ Producent: **Poptop software** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.poptop.com/Tropico.htm**

George Bush är på god väg att återuppfinna det kalla kriget. Man skulle kunna tro att han har tränat med det politiska strategispelet *Tropico*

# TROPISK TYRANN

**GENRE Strategi**

**Det finns två väldigt bra anledningar till att du aldrig blir diktator. Den första är att du inte har stöd av en vältränad och hängiven kår av elitsoldater.**

*Av Jon Brown*




**RÖK I ÖGONEN** De röda områdena på översiktskartan visar dig var föroreningarna är värst.

Vi talar här om den typ av elitsoldater som skulle gå över glödande kol för att skaffa dig en portion pommes frites, som de tålmodigt matar dig med innan de går till lägret med tredje gradens brännskador under fötterna.

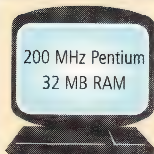
För det andra har du inte anlag för den tunga ansiktsbehåring som krävs för att leda ett land på ett odemokratiskt sätt. En snabb titt i historieböckerna visar nämligen att man som diktator har användning för en mycket hårig överläpp om man ska ha den minsta smula framgång. Men du kan ju alltid spela *Tropico* från Poptop, där en maktfullkomlig

## STATISTIK

Ett politisk strategispel som ger dig en tropisk ö och låter dig styra den som du finner lämpligt. Du ska styra utrikespolitiken, bygga upp ekonomin och ta hand om folket för att hålla dig kvar vid makten.

- 36 typer av invånare
- Över 50 typer av byggnader
- Kalla krigetdiplomati
- Socialpolitik
- Gör deras små liv till ett rent helvete!

## HOW LOW CAN YOU GO?




Vi körde *Tropico* på en P3 500 och upptäckte att spelet haltar lite när alla grafikinställningar ställdes in på max. På denna minimiutrustning ska både upplösning och grafik ställas in på lägsta möjliga värden.

## Pengaklyftan

**Som i alla bananrepubliker är det stor skillnad på rika och fattiga i ditt land**

**ETT PLÅTSKJUL** utgör hem för en av dina fattiga tropicanare. Hon är både hungrig och arbetslös. Vad ska du göra?

## BEFOLKNINGENS KRAV!

Om du ska hålla dig kvar vid makten i Tropico måste du hålla dig väl med alla dessa människor ...



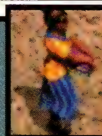
### KOMMUNISTER

**Vad vill vi?** Slippa rädsla för fattigdom, få billiga bostäder och fullständiga rättigheter.
**Annars ...** Ditt förhållande med ryssarna försämras och du mister ekonomiskt stöd.



### KAPITALISTER

**Vad vill vi?** Ha ekonomisk tillväxt, bra bostäder och massor av underhållning.
**Annars ...** Ditt förhållande till USA och resten av omvärlden försämras.



### INTELLEKTUELLA

**Vad vill vi?** Massor av utbildning och en censurfri press.
**Annars ...** Rekommenderar vi att utbildade människor emigrerar från Tropico.



### RELIGIÖSA

**Vad vill vi?** Ha en kyrka och en katedral, kanske senare ett besök av påven.
**Annars ...** Som den största befolkningsgruppen kommer vi att störta dig.



### MILITÄREN

**Vad vill vi?** Att armén ska utökas och ha minst en vapenfabrik och en general..
**Annars ...** Använder vi dina soldater till att genomföra en våldsam kupp.



### MILJÖAKTIVISTER

**Vad vill vi?** Att träden överlever och nedsmutsningen hålls nere.
**Annars ...** Vi är en liten grupp, men vi kan piska upp en hård stämning mot dig

härskares storhetsvansinne simuleras. Så ta bort fjunen från din överläpp och tänd den största cigarren på Jorden. Här ska tyranniseras! Spelets enkla mål är att du ska klamra dig fast vid makten på den lilla ön Tropico (i grunden Kuba) under det kalla krigets kylslagnaste period. Låter det enkelt? Det är det inte. För så snart du har flyttat in i ditt palats blir du bemött av befolkningen med krav på att ekonomin byggs upp och exporten ökas. Det lättaste sättet att göra det är att bygga gårdar i bördiga områden och inrikta produktionen mot lönsamma grödor som tobak och bananer. När ekonomin har fått fart blir bostäder din första prioritet, och pengar spenderas på att bygga bostadsområden. Ganska snart har du också haft din första sammanstötning med en av de sex befolkningsgrupperna (se rutan) som komplicerar ditt jobb. Det är troligtvis den religiösa fraktionen, som kräver kyrkor där de kan be till Gud. Och när du har byggt ett bönehus avkrävs du plötsligt en bedömning av Tropicos roll i det kalla kriget. Här är diplomati nyckelordet. Balansen mellan USA och Sovjet är en balansgång, för bägge länderna hotar med att skära ned på det ekonomiska stödet och i stället stötta oppositionella i Tropico om du rör dig allt för långt bort från neutraliteten. Om allt lyckas för dig är Tropico nu ett blomstrande litet ösamhälle. Därför satsar du på turism och bygger en flygplats, en handfull hotell och några attraktioner. Det betalar sig, för nu strömmar amerikaner till för att spendera pengar. Men medan du har smörat för turisterna har befolkningen blivit fattigare, de har börjat hata dig, och så är det plötsligt val! Du får panik och höjer lönerna, sänker räntan och skatterna och betalar för att få valresultatet "tolkat till din fördel". Din plan faller naturligtvis till marken, och du sparkas ut ur landet.

**Du får panik och höjer lönerna, sänker räntan och skatterna och betalar för att få valresultatet "tolkat till din fördel".**

*Tropico* är ett djupt spel. Det finns 36 typer av tropicaner, från showgirls till biskopar, och var och en av dem är skapad av ett mycket högt antal variabla värden. Vad avser grafiken så är den lika detaljerad som själva spelet, och i bakgrunden hör du den kubanska folkmusiken bäras fram av vinden medan tiden rinner iväg. Den enda besvikelsen är den politiska aspekten, som verkar underligt tvådimensionell. Antingen är du USA-vänlig, eller också är du vän med de röda.

Som strategispel är *Tropico* helt unikt. Det finns inga strider och ingen utforskning, och din befolkning är smart nog att agera utan instruktioner. Man kan dock känna att det finns mycket lite att göra i *Tropico*. Spelet blir faktiskt riktigt häftigt först när bålen flammar på gatorna och bönderna gör uppror. Men då är det också suveränt.



**UTRENSNING** Motståndare till din regim bör avlägsnas. Också gamla kvinnor ...





**PÅ ETT HOTELL VID STRANDEN** roar sig turisterna, ovetande om dina undersåtars hopplösa villkor.



**I WHISKYBÄLTET** borde dina rika undersåtar bo, men hittills är det mycket få som har haft råd att köpa mark.

# DOMEN

TROPICO

**TEKNIK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Minimum** | 200 MHz Pentium | 32 MB RAM | |
| **Rekommenderas** | 200 MHz Pentium II | 64 MB RAM | 4 MB 3D-kort |

**Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
**Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

**MULTIPLAYER** Max antal spelare: Pc - 1 LAN - 0 Internet - 0
Antal spelare per CD: 1 · Antal CD per spel: 1 · Minimum modem: Inget Internet-spel

MULTIPLAYER-BETYG

### KONKURRENTER

**Civilization**
Det har ju med åren åldrats med en del krämpor och gikt, men om det är politik du vill "leka" finns det inget bättre spel.

**Theme Park Inc.**
Inom genren "lättsam strategi" är det senaste erbjudandet i *Theme Park*-serien en hårsmån före *Tropico*.

**Tropico**
Ett strategispel för den avslappnade spelaren som föredrar underhållning framför simulation.

**Pizza Connection 2**
I den bortre, nedre delen av genren hittar vi detta spel, som varken är roligt, häftigt eller det minsta underhållande.

### PLUS & MINUS

+ Ett självständigt spel med högt underhållningsvärde.
+ Stort djup i både gameplay och grafik. Och härlig kubansk musik!
+ När din regim börjar att vackla lär du dig något om dig själv ...
− Den storpolitiska aspekten är underligt genomförd.
− Saknar stundtals fart. Spelets gameplay är kanske för avslappnat.
− Många siffror och statistik som du aldrig får användning för.

### BETYG

*Tropico* är otroligt roligt att spela, men tillräckligt med arbete har inte lagts ned på idéerna för att det ska bli en äkta spelrevolution. Strategifans kommer i alla fall inte att bli besvikna.

# 7

■ Producent: **Infogrames** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.uefachallenge.com**

# EN SNED TÅFJUTT

**GENRE Sport**

### STATISTIK

Spela mot datorn och ta dig till toppen av den internationella fotbollsvärlden, och få med dina resultat tillgång till de "hemliga" bonusturneringarna.

- 71 klubbar
- 32 landslag
- 7 spelformer
- Över 20 arenor



**BISTERT NÖJE** Bit ihop tänderna och försök att spela färdigt en match innan du kräver pengarna tillbaka.




**OM MAN INTE VISSTE BÄTTRE ...** I några sekvenser kan *UEFA Challenge* påminna mycket om FIFA-serien, men efter tre sekunders spel märker du skillnaderna.

Tag en skvätt *FIFA*, en knivsudd *Championship Manager*, och tillsätt ett stort namn för marknadsföringen och **Voila, rent skräp!**

### HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz PII 32 MB RAM 4 MB 3D-kort

Till och med på en PIII 550 med låg upplösning upplevde vi flera gånger att spelet hackade hysteriskt, så gudarna ska veta att det funkar ännu sämre på svagare maskiner. Man kan sätta ned grafikdetaljerna, men då liknar det knappt något alls längre.

**Fotboll är fullt av klichéer. Kommentatorer, spelare och fans gör sig skyldiga till det mest skamliga språkbruket sedan *Forrest Gump*. Men som hardcore-fotbollsfans måste vi säga att klichéerna passar in mycket bra på *UEFA Challenge*.**

Av *Jonathan Todd*

Fotboll är ett kul gammalt spel, och *UEFA Challenge* är ju också kul. Ena stunden kastar sig målvakten under bollen och i nästa räddar han ett superskott från två meters avstånd, spelarna vinner tacklingar även om de är tre-fyra meter från motståndaren, bollen svävar viktlös omkring på banan, och några av stjärnspelarna behöver ett halvt tunnland för att vända. Det är inte kul på ett kul sätt. Om detta är fotboll så kan man förstå att spelarna super och tar kokain.

Spelet är uppdelat i två halvor, action och taktik. Taktiken är spelets starka sida med ett stort urval av strategier och spelstilar. Det finns mer än 18 utgångsformeringar, och de individuella spelarna kan tilldelas taktiska uppgifter. Men även om det taktiska fungerar, och även om man kan få tillgång till nya arenor och turneringar när man börjar vinna, så är det inte mycket i detta spel som kan få en att gilla det under någon längre tid.

Kontrollen av spelarna reagerar ibland allt för långsamt, och kommentatorerna (bland annat namnkunniga Graeme Souness) gör inget för att ge spelet någon särskilt spännande stämning.

*FIFA*-serien har aldrig varit perfekt, men den är den bästa i genren och fungerar som mästaren som alla de andra gärna vill slå. Men även om *UEFA Challenge* innehåller fler möjligheter än *FIFA* kan spelets värde inte ens mätas på samma skala som *FIFA*. Om du är intresserad av management-elementet ska du hellre köpa *Championship Manager*.

Detta är ett bevis på att fransmän inte har koll på ALLT som har med fotboll att göra, för de franska utvecklarna har presterat en sned tåfjutt till spel. "Inte så bra som *FIFA*" är en kliché, men i detta fall är det en underdrift.

## DOMEN

UEFA CHALLENGE

**TEKNIK**
- **Minimum** 266 MHz Pentium II 32 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✗

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 4 LAN 0 Internet 0 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG **5**

### KONKURRENTER

**FIFA 2001**
Förbättrar *FIFA 2000* med en millimeter på alla punkter. Det är bara priset som inte blivit bättre.

**EURO 2000**
Tag det svenska landslaget och gör dem till mästare i förra årets EM-slutspel. Det är inte lika svårt som det var för dem ...

**UEFA Challenge**
Detta spel är inte i närheten av att vara en arvinge till fotbollstronen, snarare är det hovnarren.

**Euro League Football**
Du väljer spelarna i laget och deras taktik och sätter igång att spela. Men det blir aldrig någon riktig fotbollsfest.

### PLUS & MINUS

+ En lång rad turneringar, olika taktiker och spelmöjligheter.
+ Spelarna är ganska lika verklighetens stjärnor.
- Spelarna uppför sig underligt, särskilt målvakterna.
- Kontrollen av spelarna kan svikta i kritiska ögonblick.
- Det varken liknar eller känns som en riktig fotbollsmatch.
- *FIFA* och *Championship Manager* gör samma sak mycket bättre.

### BETYG

När man spelat *FIFA* och vet hur bra ett fotbollsspel för PC kan vara så är den enda utmaningen med *UEFA Challenge* att hinna spela färdigt en match innan man springer ned till butiken och kräver pengarna tillbaka.

**4**

■ Producent: **LEGO** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.lego.com**

# LEGO ISLAND 2

**GENRE** Barn

### STATISTIK

Ett 3D-action/adventure-spel för spelare mellan 5 och 12 år. Hjälp pizzabudet Pepper att återuppbygga de förstörda LEGO-öarna.

- 4 stora öar
- 11 inbyggda adventure-spel
- 8 inbyggda racingspel

### HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz PII 64 MB RAM 8 MB 3D-kort

Spelet fungerar bra på enklare datorer.

Vi skriver sällan om barnspel, men här är ett som förtjänar att nämnas. **LEGO ISLAND 2** är ett fängslande och välgjort actionspel för spelare mellan 5 och 12 år

**De flesta föräldrar har inte en chans att skilja kvalitet från dynga när det gäller datorspel till barn, och därför finns det riktigt usla barnspel på marknaden. Spelutvecklarna profiterar på situationen med flotta spelkartonger, fina skärmbilder och rosande ord, och kommer då undan med att sälja vad som helst.**

*Av Steen Bachmann*

Därför är det sällsynt att uppleva ett kvalitetsspel för barn, som *LEGO Island 2*. Här finns intelligenta utmaningar, kul action och en bra handling.

Huvudpersonen Pepper går lugnt och stilla omkring på de snygga LEGO-öarna när superskurken Brickster flyr från sitt fängelse och stjäl ritningarna till LEGO-öarna.



**DUELL** Pizzabudet Pepper i strid mot en ond riddare. Actiondelen av spelet fungerar fint utan blod.



**LEGO-KARAKTÄRER** Figurerna är kantiga som i verkligheten. Det verkar naturligt på skärmen.

Öarna faller från varandra som en byggnad av LEGO-klossar, och det är Peppers uppgift att samla ihop det hela igen och skicka superskurken i finkan. Öarna bygger på kända LEGO-teman som slott, städer och äventyr, och antingen man kör jeep genom en djungel, flyger helikopter eller avfyrar kanoner från en borg är det LEGO in i minsta detalj. Det finns massor av spel i spelet, och man ska t ex besegra en ond riddare i en duell med svärd, köra racerbilar och göra tricks på en skateboardbana.

De små spelen ger stor variation, och när de kan underhålla en vuxen spelare är de garanterat också en succé för alla barn från femårsåldern med tillgång till en dator.

### DOMEN

**BETYG** 7

Ett bra barnspel som kan spelas av alla. *LEGO Island 2* är en perfekt födelsedagspresent till en 7-årig pojke.

---

■ Producent: **Prelusion** ■ Utgivare: **www.fasttrak.co.uk** ■ Pris: **£29.99** ■ **www.gilbertgoodmate.com**

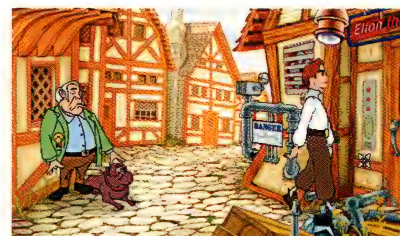
# GILBERT GOODMATE

**GENRE** Adventure

**Äventyrsspel är beroende av en bra handling. Är handlingen bra kan man faktiskt leva med gammaldags grafik och medelmåttig animering.**

*Av Jon Brown*

Gilbert Goodmate heter huvudpersonen i spelet med samma namn, som varken har en bra handling, sund humor eller ett elegant utseende. Det största problemet är att gåtorna är ologiska. Man kan inte tänka sig fram till hur man t ex låser upp en dörr, man måste prova alla möjliga kombinationer. Detta helsjuka sätt att göra äventyrsspel hör det förflutna till, och det är pinsamt för den nystartade, brittiska spelutvecklaren Prelusion att man inte har hållit sig underrättad om vad som har hänt i genren de senaste åren. Den fina Monkey Island-serien är ett bevis på att genren inte är död. Trean i serien, *Curse of Monkey Island*, kan köpas för mindre än halva priset för *Gilbert Goodmate*, så köp det i stället.



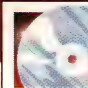
**2D-GRAFIK** Gilbert Goodmate på uppdrag i spelets tråkiga 2D-värld.

### DOMEN

**BETYG** 3

Gammaldags peka och klicka-äventyr i 2D med ansträngd humor och eländig animering. Håll dig långt borta.

■ Producent: **Volition** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.summoner.com**


**FINNS PÅ CD:N**
Demot på *Summoner* finns på *incite*-CD:n.

# FÖR- OCH NACKDELAR

**GENRE** Rollspel

**STATISTIK**

Du samlar en handfull mångsidiga äventyrare omkring dig och försöker uppfylla profetian om att du ska förstöra ondskans imperium. Åh, du kan också kalla fram monster till din hjälp, eftersom du är The Summoner.

- Enorma quests
- Tonvis av ondska att ta död på
- Kalla fram upp till 16 varelser
- Lär dig att leva med svek och bedrägerier

Ett PlayStation 2-spel på PC? **Rollspelet Summoner har överförts till PC,** och det är inte någon total framgång



**ORÄTTVISA ODDS** Joseph har blivit övergiven och omringad av zombier.

**Det handlar naturligtvis om good guys och bad guys, guldskatter, svek och bedrägerier, monster och magiker och allt det andra som gör ett rollspel till ett rollspel. *Summoner* är utvecklat av Volition (*Freespace 2, Red Faction*) för både PlayStation 2 och PC, så du är förlåten om du tror att det bara är ännu en titel som har blivit överförd till PC med ett lite slappt resultat som följd. Du har delvis rätt.**

*Av Scott Montgomery*

Du börjar spelet som karaktären Joseph, som föddes med ett märke som gör honom till Summoner ("Frambesvärjare"). Detta betyder att du kan framkalla 16 olika varelser som ska hjälpa dig att uppfylla olika profetior och störta den onde Emperor of Orenia.

Den första uppgiften är att hitta de fyra ringarna - darkness, stone, light och fire - så Joseph kan börja använda sina magiska krafter. I din jakt på dessa ringar tar du dig fram genom kungariket Medeva, där du snart möter de andra karaktärerna som ska följa dig på din resa - tjuven Flece, den unga munken Rosalind och krigaren Jekhar.

Alla karaktärer kan kontrolleras på samma sätt som Joseph, och de samlar alla på sig erfarenhet allt eftersom äventyret fortskrider. Och med den ökande erfarenheten kan karaktärerna formas i den riktning som man önskar. Exempelvis kan Jekhars goda vapenfärdigheter uppgraderas så att han kan hantera tyngre och mer effektfulla vapen. På så vis kan man utveckla karaktärerna till att komplettera varandra. Likaså kan man programmera karaktärerna till att inta olika roller i stridens hetta. Därigenom kan man hålla svaga karaktärer eller spell-casters utanför slagsmålen och överlåta detta till starkare karaktärer med närstridsvapen.

Stridssystemet är välutvecklat och innehåller bland annat den speciella "chain attack", som tillåter spelaren att koppla samman flera manövrer till serier

**HOW LOW CAN YOU GO?**

400 MHz Pentium 64 MB RAM 8 MB 3D-kort

Inte ens de rekommenderade systemkraven för *Summoner* garanterar optimal grafik. Spelets grafikmotor innehåller flera möjligheter att sätta ned detaljgraden, (low, medium eller high), men om du ska ha fin grafik med en upplösning på 1024 x 768 ska du minst ha en dator med en 800 MHz Pentium 3 eller motsvarande, samt ett GeForce 2-grafikkort.




**Test Center** **Summoner**

**Start**

- Installation och identifiering av maskinvara fungerar felfritt.
- Fungerar bra på i stort sett alla maskiner över Pentium 350.
- Med all grafik på low kan man till nöds gå längre ned än Pentium 350.

**GRAFISKA PRESTANDA**

| Dator | GRAFIK ▶ | low detail | high detail |
|---|---|---|---|
| PII 300 software 64 MB RAM | 640 x 480 | hopplöst | hopplöst |
| | 800 x 600 | hopplöst | hopplöst |
| | 1024 x 768 | hopplöst | hopplöst |
| PII 300 Riva TNT 64 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | acceptabelt |
| | 800 x 600 | optimalt | acceptabelt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt |
| PII 400 Voodoo2 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | acceptabelt |
| | 800 x 600 | acceptabelt | acceptabelt |
| | 1024 x 768 | dåligt | dåligt |
| Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | acceptabelt |
| | 1024 x 768 | acceptabelt | dåligt |
| PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | acceptabelt | dåligt |
| Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | optimalt | acceptabelt |
| PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | optimalt | optimalt |
| PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | optimalt | optimalt |
| T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | optimalt | optimalt |
| T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM | 640 x 480 | optimalt | optimalt |
| | 800 x 600 | optimalt | optimalt |
| | 1024 x 768 | optimalt | optimalt |

FÖRKLARING: - hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

**Kommentarer:**

*Summoner* har rimliga systemkrav, och valet mellan tre skärmupplösningar ser till att det funkar bra på alla nyare maskiner.

**KRAFTKARL** Du är Summoner, så du har en del lömska trick i rockärmen, och tack vare grafikmotorn ser alla effekter strålande ut.



**RENDEZVOUS** Du har precis träffat dina stridskamrater som ska hjälpa dig i kampen mot ondskan.

genom att använda både tangentbord och mus. Striderna är i grunden turnbaserade, och motståndaren kan alltså inte träffa dig medan du kopplar samman manövrer.

Men allt fungerar inte lika bra i *Summoner*. Den mest uppenbara begränsningen är kameran, som bara har två synvinklar – hög och låg – och därtill en begränsad zoomfunktion. Problemet är att ingen av kamerans funktioner är verkligt tillfredsställande. I den höga vinkeln kan man inte riktigt se vad man gör, och i den låga vinkeln blir ens sikt ofta hindrad av murar så att man måste rotera för att se vad som händer. Ställer man in kameran på auto skiftar synvinkeln mellan de två vinklarna, och det är helt enkelt inte effektivt nog.

En annan irriterande aspekt är att monster "återuppstår" varje gång man återvänder till det område där de håller till. Så om man saknar ett föremål och ska tillbaka för att hämta det måste man slå ihjäl samma monster flera gånger. Eftersom föremålen är gömda i bruna säckar kan man dessutom lätt missa dem i en mörk grotta.

På den positiva sidan är grafikmotorn ganska bra (om kameran låter en se vad som händer). Den fina grafiken har dock sitt pris, eftersom man måste ha en ganska kraftfull PC om man ska få ut något av det.

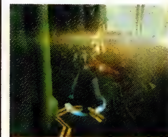
Om du är rollspelsfan kan du troligtvis leva med *Summoners* fel, för handlingen är i sig själv fängslande när man väl kommit en bit in i spelet. Som man kunde förvänta sig ser det hela lite konsolaktigt ut, men det kan man ha överseende med. Om man nu alltså kan ignorera felen.



**ARVET FRÅN PS2** Ett av *Summoners* fel är oskärpan i de grafikdetaljer som ses på håll.

## DET GODA, DET ONDA OCH DET FULA

*DEN VISUELLA SIDAN ÄR EN BLANDNING AV BRA OCH DÅLIGA SAKER. HÄR ÄR DE VIKTIGASTE FÖR- OCH NACKDELARNA.*



### LJUS

Ljuseffekter används på ett bra sätt för att skapa stämning. Effekterna för "summonings" och besvärjelser är snygga, och sammantaget kastar ljuset ett positivt sken över spelet.



### KAMERA

Kameran är spelets största fel, som ibland kan irritera så mycket att man helt glömmer spelets goda kvaliteter, som till exempel de utmärkta animeringarna och grafikdetaljerna.



### ACTION

Spelets videoklipp fungerar fint som drivkraft för spelets handling. Och alla animeringar utspelas i widescreen så att det inte råder någon tvekan om vad det är som utspelas.





**SPRÄNGFÄRDIG** Om inte ett svärd räcker för att kontrollera situationen kan du alltid nedkalla ett enormt eldklot. Sedan måste du leva med dina svedda stövlar.



**FRÖJD FÖR ÖGAT** Spelmiljöerna är detaljrika och mycket snyggare än i konsolversionen av spelet.

# DOMEN

## SUMMONER

### TEKNIK

- **Minimum** 400 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 16 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 4 Internet - 4 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 2 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG –

### KONKURRENTER

**Baldur's Gate 2**
En bestseller, som fortfarande sitter orubbad på tronen som rollspelens obestridde kung.

**Outcast**
Ett pionjärspel inom rollspelsgenren, som erbjuder realtidsaction i en fullt utvecklad 3D-miljö.

**Summoner**
Det är inget revolutionerande spel, och det innehåller en del buggar, men det blir ändå snabbt vanebildande.

**Evil Island**
Historien som "den utvalde" kan påminna lite om Summoner, men generellt sett en lite svagare titel.

### PLUS & MINUS

- \+ Historien blir mer engagerande ju mer du lyckas avslöja.
- \+ De olika platserna i spelet har sin egen stämning.
- \+ Grafiken är snygg om du har en maskin som kan hantera den.
- – Monstren återuppstår om du går tillbaka till ett scenario: irriterande.
- – Kameran är klumpig och ger inte alltid den bästa sikten.
- – Döda gruppmedlemmar återuppstår efter några av de tidiga banorna.

### BETYG

*Summoner* innehåller bra grafik och en fängslande historia om "den utvaldes" kamp mot det onda, men tyvärr innehåller det också klumpig kameraföring och några monster som återuppstår på ett irriterande sätt.

# 7

■ Producent: **MASA** ■ Utgivare: **UbiSoft, 08-564 351 30** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.ubisoft.nu**

# KRIG PÅ TV

**GENRE Strategi**

Äntligen har "de nya tiderna" satt sina fingeravtryck på realtidsstrategin. I **CONFLICT ZONE** är ditt förhållande till pressen lika viktigt som din vapenarsenal. Kanske till och med ännu viktigare ...

**"Här är nyheterna. Efter många års fred har nya strider brutit ut i Ukraina, där terrorister bekämpar den internationella fredskåren, ICP, som förbereder en massiv invasion för att stabilisera regionen. Källor i Ukraina berättar att tusentals civila har lämnat sina hem och är på flykt från stridszonerna."**

*Av Martyn Clayden*

Året är 2010, och FN och NATO har slagit sina påsar samman och skapat en egen fredsbevarande styrka, ICP, som har lyckats stabilisera det politiska klimatet i hela Europa. Men en internationell grupp av tungt beväpnade terrorister (a la Saddam Hussein), som går under den skrämmande förkortningen GHOST, är inte intresserade av fred, eftersom fred och civilisation är lika med en begränsning av deras makt.

Ditt uppdrag går i all sin enkelhet ut på att bekämpa GHOST:s styrkor och rädda alla civila ur stridszonerna. Du kan naturligtvis också kämpa för ondskans imperium och försöka utmanövrera ICP. Det som skiljer det här realtidsstrategispelet från den uppsjö av *Command & Conquer*-kloner som finns på marknaden, är medias inflytande på stridigheterna. Om du spelar som ICP har du under alla uppdrag ett kamerateam i nacken, och om du nekar att hjälpa de hjälplösa flyktingarna eller lämnar allt för många allierade styrkor i sticket, faller din popularitet och därmed också tillförseln av pengar till nytt krigsmaskineri. Du ska uppföra dig som en hjälte för då finns det nästan ingen gräns för hur mycket krigsmateriel du kan få tillgång till. Detta är spelets andra radikala avvikelse från det ortodoxa realtidsmanuset: Du behöver inte längre använda timme efter timme på att samla in resurser och driva gruvor och hålla reda på varje liten detalj. Du väljer en kulle i terrängen till ditt högkvarter, bygger en vapenfabrik, några baracker och ett flyktingläger, och sedan är du faktiskt klar att gå i strid.

Om du spelar som GHOST-general behöver du naturligtvis inte bekymra

**STATISTIK**

Ett av de sällsynta strategispel som koncentrerar sig mer på strategi än på resursstyrning. Ett spel där media kan avgöra krigets utgång.

- Ingen tid spills på resursinsamling
- 36 uppdrag att visa sina talanger i
- Civilister och media kan avgöra kriget
- Öken, djungel, snö, berg och slätter
- Kvinnlig TV-journalist, som ser ut som Courtney Cox




**MORGONSTUND HAR KRUT I MUN** Solen går upp i ett eldhav av gult och purpur, och nere i ökensanden blir en av dina stridsvagnar förstörd av "de onda"

**HOW LOW CAN YOU GO?**

300 MHz Pentium 128 MB RAM 8 MB 3D-kort

Ett 3D-kort är en absolut nödvändighet, men du kan frigöra beräkningskraft genom att anpassa upplösningen i grafikmenyn till 640 x 480 och 16-bitars färg. Du kan också sänka grafikdetaljernas kvalitet samt sänka antalet träd.

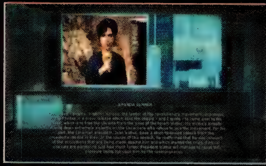


**ALPER I 3D** Landskapen i *Conflict Zone* är gjorda helt i 3D och med en sådan realism att man känner sig förflyttad till en verklig krigszon.



**ÄLDSTA TRICKET I BOKEN** Som varje western-fan vet väntar det ett bakhåll i varje ravin ...

## DU KAN TJÄNA PENGAR PÅ FLYKTINGAR



**KAMERA 1:** Den läckra TV-reportern Amanda berättar om konfliktens bakgrund.
**RESULTAT:** Du vet vilka som är de goda och vilka som är de onda, varför, när och hur.



**KAMERA 2:** Inte lika läckra löjtnant Bergen förvarnar om massiva flyktingströmmar.
**RESULTAT:** Det är populärt – och lukrativt – att rädda flyktingar, och du beslutar dig för ett hjältemodigt ingripande.



**KAMERA 3:** Två flyktingläger har byggts i närheten av ditt högkvarter.
**RESULTAT:** Du skickar ut ett par helikoptrar för att söka efter flyktingar som du kan rädda undan förföljelse.



**KAMERA 4:** Medierna sänder ut smickrande rapporter om dig, eftersom du har räddat några civilister.
**RESULTAT:** Din goda gärning gör dig så populär att du tilldelas extra medel till din krigföring.



**KLAR TILL DRABBNING** Första uppdraget: Du kontrollerar en stridsvagn, en helikopter, två spaningsjeepar och en handfull fotsoldater. Nu saknas bara en fiende.

dig om media och den offentliga opinionen, för du är redan ganska impopulär. Dina styrkor är till en början antalsmässigt överlägsna, särskilt om du kan terorrisera civilisterna till att kämpa på din sida innan de blir räddade av ICP.

*Conflict Zone* utspelas inte i en "fog of war"-miljö, där man inte vet hur den omgivande terrängen ser ut, innan ens styrkor har varit där, men i stället i "line of sight". Du känner till terrängen, men du ser inte fiendens styrkor innan dina enheter kommer nära inpå dem. Och terrängen som du strider i är utformad i realistisk 3D, oavsett om det så utspelas i öknar, djungler eller snöklädda berg.

**Ett brutalt överfall med överlägsna styrkor är inte lika användbart som i andra realtidsspel.**

Kamerarörelserna i *Conflict Zone* är förnämliga. Utöver den traditionella rullningen på kartan och översiktsbilden finns det tre höjder som kameran kan befinna sig på, och du kan också zooma in och ut och vrida runt 360 grader. Och zoomfunktionen är så välutvecklad att man kan se soldaternas ansikten eller följa de enskilda stridsvagnarnas agerande på nära håll. Det tar tid innan man bemästrar styrningen med mus och piltangenter, men det är väl använd tid.

Efterhand som du genomför de tidiga uppdragen får du möjlighet att använda fyra olika härförare. De är specialister inom var sitt fält – konstruktion, försvar, luftkrig och anfall – och deras artificiella intelligens är så välgjord att du utan vidare kan lita på att de utför sitt arbete ordentligt, så du kan koncentrera dig på de stora linjerna och planerandet. Och planering är en nödvändighet om man ska nå framgång. Det brutala anfallet med överlägsna styrkor är inte lika användbart som i andra realtidsspel, för fienden lär sig ganska snabbt din spelstil och hittar motdrag.

Det är sällan ett spel erbjuder radikala och användbara förnyelser, och *Conflict Zone* innehåller nu inte heller några större omvälvningar vad avser gameplay. Men medias konstanta närvaro i stridszonen och införandet av specialiserade härförare under ditt kommando är intressanta tillägg till hela realtidsgenrens koncept.

Och som sådant är *Conflict Zone* ett av de mest realistiska och ambitiösa realtidsstrategispel vi har haft glädjen att spela.



**NEDSATT SIKT** Med natten följer också överraskningsanfall på en oförberedd fiende.

# DOMEN

**CONFLICT ZONE**

**TEKNIK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Minimum** | 300 MHz Pentium II | 128 MB RAM | 8 MB 3D-kort |
| **Rekommenderas** | 500 MHz Pentium III | 32 MB RAM | 8 MB 3D-kort |

**Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✘ OpenGL ✘
**Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

**MULTIPLAYER** Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 4
Antal spelare per CD: 1 · Antal CD per spel: 1 · Minimum modem: 56 kbps

**MULTIPLAYER-BETYG 7**

### KONKURRENTER

**Fallout Tactics**
Den senaste utgåvan i Fallout-världen innehåller både solo- och multiplayermöjligheter.

**Conflict Zone**
Det senaste spelet inom realtidsstrategi handlar om fredsbevarande styrkor i strid mot multinationella terrorister.

**Sudden Strike**
Realtidsspel i 2D om andra världskriget, som struntade i byggandet och resursstyrningen.

**Hostile Waters**
Krigshetsande härförare hotar med att ödelägga freden på Jorden, och du ska bygga upp en styrka och förstöra dem.

### PLUS & MINUS

+ Medias inverkan på krigshandlingarna fördjupar spelets gameplay.
+ Det tillför en humanitär vinkel att man ska rädda flyktingar.
+ Kameran hanterar höjd, zoom och rotation med oöverträffad säkerhet.
+ De fyra härförararna ger tid att utveckla de taktiska aspekterna.
+ Det är stor skillnad på om man spelar som de goda eller de onda.
– Baser kan bara byggas i särskilda områden, ofta långt från striderna.

### BETYG

***Conflict Zone* försöker att förhålla sig till den värld vi lever i, där media i hög grad fastställer den politiska dagordningen. En väl fungerande kamera ger spelets stridshandlingar extra realism.**

# 8

■ Producent: **EA** ■ Utgivare: **EA, 08-546 645 00** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.ea.com**



**FINNS PÅ CD:N**
På *incite*-CD:n finns extra djur till *Black & White*.

# GUDARNA GÅR ONLINE

**GENRE Rollspel/strategi**

I vår ursprungliga recension av **BLACK & WHITE** kom inte multiplayer-delen med. Nu är den här, och också på nätet lever gudarna och deras keldjur rövare i stor stil

**STATISTIK**

Odiskutabelt ett av de bästa PC-spelen hittills. En monumental upplevelse med åtskilliga timmars single- och multiplayer-upplevelser. Många har dock stött på programmeringsfel, och du kan bli tvungen att downloada en patch för att få optimalt utbyte av spelet. Besök sverige.ea.com för att läsa mer.

- 16 olika titaner
- Möjlighet att downloada ännu fler från nätet
- Ett flertal unika multiplayer-spel
- Enkelt meny-system
- Har redan över 250 000 registrerade användare!




**Redan i aprilnumret av incite PC Games recenserade vi *Black & White* och höjde det till skyarna. Men vi hann inte titta närmare på multiplayer-delen, eftersom den inte var färdig vid den tidpunkten. Det råder vi nu bot på.**

*Av Darren Allan*

Spelet innehåller alla de multiplayer-möjligheter man med all rätt kan förvänta sig. De som vill öva sig offline mot en flock datorstyrda motståndare kan göra det i det obligatoriska Skirmish-mode, och man kan gå online och ta upp kampen med andra människoskapade gudar både via ett lokalt nätverk och Internet.

Detta sker helt smärtfritt med hjälp av den enkla multiplayer-menyn, och det kommer inte att vara något problem att hitta ett nätverksspel att deltaga i. Då de här raderna skrevs hade *Black & White* bara funnits i handeln i ca tre veckor. Ändå fanns det, mitt på dagen en helt vanlig vardag, oftast fem till tio olika spel att koppla in sig på, och nya spelare anslöt sig snabbt när man själv startade ett nytt spel.

Med över en kvarts miljon registrerade Black & White-spelare är det knappast någon tvekan om att spelet, som fortfarande är i sin "online-barndom", kommer att växa betydligt de kommande månaderna.

Lyckligtvis är det möjligt att skydda sitt spel med kodord så att oinbjudna inte kopplar in sig och tar platsen från de vänner man egentligen hade bjudit in till spelet.

I skrivande stund finns det bara tre multiplayer-banor tillgängliga: En avsedd för två spelare, en för tre och en för fyra potentiella gudar. De är var och en mycket välbalanserat uppbyggda, eftersom ingen av sidorna får orimligt mycket bättre startläge än de andra (i motsats till den gamla goda Command & Conquer-tiden, där din kamrat av en



**SLAGFÄLT** Denna värld är beräknad för fyra spelare fördelade över världens fyra hörn.



**HERR PADDA** Sköldpaddan vattnar ett par träd för att hålla landsbygden grön och inbjudande ...



**KRÄLA I STOFTET** ... medan denna titan lär en fientlig by att respektera sin herre.

## KOMMANDE ATTRAKTIONER

Lionhead planerar att skicka ut en del extra godbitar till Black & White-ägarna de närmaste månaderna. Det första blir en patch som löser de problem många spelare har upplevt med sina titaner i spelets sista värld. Denna patch bör vara ute när du läser de här raderna, så se till att hämta och installera den. Men det är också andra och större nyheter på väg. Det är meningen att det i fortsättningen ska komma en rad nya titaner, de första har vi för övrigt lagt på incite-CD:n. Dessutom finns det planer på att låta titanerna dansa till mp3- eller CD-musik, och det ska också komma en rad nya lustiga samtal mellan byborna, vilka också kommer att dra igång en fotbollsmatch om de är tillräckligt avslappnade.

Du kommer också att kunna ändra spelet med en baneditor, och ytterligare utvidga din gudomliga makt genom att mutera dina titaner med en så kallad skin-editor.



**DRA OCH SLÄPP** Få din titan att prutta på grannens by om du vill vara stensäker på att råka i slagsmål.




**NYA UNDERSÅTAR** Ett av huvudmålen är att övervinna och omvända de neutrala byarna.

eller annan anledning alltid började precis bredvid två områden stora som Norrland, fyllda med tiberium, medan dina små områden låg en halvtimmes körning bort). Med tiden kommer det dock att göras fler banor tillgängliga över nätet.

Det *är* möjligt att spela mer än fyra personer samtidigt, eftersom man kan välja att skapa lag, där den ene styr titanen och den andra tar sig an de gudomliga plikterna. Man kan också fritt byta arbetsuppgifter, även om bara en spelare åt gången kan styra titanen. På så sätt kan man bygga upp välfungerande partnerskap som ger multiplayer-upplevelsen en helt ny dimension.

Och hur fungerar spelet då i praktiken? Ja, första gången vi försökte koppla in oss på ett internet-spel blev vi efter ett par minuters väntetid ohövligt utkastade till skrivbordet, möjligtvis för att värdens dator kopplades ned. De följande gångerna fungerade allt nämligen oklanderligt, och så är det värt att nämna att *Black & White* fungerar fint på ett helt vanligt standard 56k-modem. Det är inga märkbara förseningar på linjen, och spelet flyter faktiskt lika oproblematiskt som i single player.

Har man inte så stor erfarenhet av multiplayer-spel och har lust att studera experterna i arbete innan man själv gör ett försök, innehåller spelet ett så kallat Observer-mode, där man fritt kan röra sig runt i landskapet och se vad som utspelas, dock utan att delta själv. Det är ganska underhållande att t ex se träd slitas upp med roten av en osynlig kraft (spelarnas händer är inte synliga) och därefter kastas mot hyddorna, och det ger en bra förståelse för invånarnas respekt för de grymma gudarna.

***Black & White* fungerar fint på ett vanligt standard 56k-modem utan märkbara förseningar på linjen.**

Allt som allt är designen av hela multiplayer-delen nästan perfekt och helt i klass med resten av spelet. Man kan för övrigt använda samma titaner som man roade sig med i single player-delen, och de kommer ihåg allt som de har lärt sig, så att man inte behöver börja om från början med uppfostran av de överdimensionerade keldjuren.

Multiplayer-delen fungerar på det hela taget som en dröm, och det enda minus som är värt att nämna är att det som tidigare sagts bara finns tre världar tillgängliga. Så om du inte redan har varit ute och investerat i *Black & White*, så se för tusan till att få upp pengarna ur fickan och släpp loss dina gudomliga talanger i cyberspace.

## DOMEN

BLACK & WHITE - MULTIPLAYER

**TEKNIK**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Minimum | 350 MHz Pentium II | 32 MB RAM | 8 MB 3D-kort |
| Rekommenderas | 500 MHz Pentium III | 64 MB RAM | 32 MB 3D-kort |

**Grafik** Software rendering ✘ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
**Ljud** EAX (SBLive!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

**MULTIPLAYER** Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8 · Antal spelare per CD: 1 · Antal CD per spel: 1 · Minimum modem: 56k

**KONKURRENTER**

- **Black & White** Ett komplext spel, som också online blir djupare och djupare ju längre in i det man kommer. En stor och intelligenskrävande utmaning för alla som älskar datorspel.
- **Giants** Ett hyperavancerat plattformsspel i 3D, som är lika snyggt som Black & White, men inte lika djupt. Bra och underhållande action.
- **The Sims** Extremt populär familjesimulator, där du spelar Gud och styr vardagen i din egen datorskapade familj.
- **Populous: The Beginning** Ett solitt gudaspel från 1998, som fortfarande spelas av inbitna rollspelare.

**PLUS & MINUS**

- \+ Titanernas artificiella intelligens är helt otroligt avancerad.
- \+ Möjlighet att zooma in från yttre rymden till en mask i ett äpple.
- \+ Gör invånarna till vänner (eller fiender) genom att öppna Outlook.
- \+ Du tröttnar aldrig, eftersom spelet, hela tiden erbjuder nya utmaningar.
- − Spelet har ingen djupare bakgrundshistoria.
- − Det kan vara lite svårt och frustrerande att styra zoom och panorering.

**BETYG**

***Black & White* håller hela vägen också som online-spel. Om du har ett 56k-modem finns det ingen anledning att vänta längre: Starta din PC och logga in på den gudomliga Internet-världen.**

**9**

■ Producent: **Eidos Interactive** ■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200** ■ Pris: **489 kr** ■ **www.eidos.co.uk**

### STATISTIK

Eidos hoppas att tjäna lätta pengar med sitt senaste F1-spel, som har data från 2000-säsongen.

- Banor, team och förare från 2000
- Både arkad- och simulationsracing
- Provkörning för att få tillgång till loppen
- Finputsad och realistisk grafik
- Sega motståndare, som inte ger upp utan strid
- Bara ännu ett F1-spel i raden

### HOW LOW CAN YOU GO?

300 MHz Pentium 164 MB RAM 16 MB 3D-kort

Det finns möjlighet att reducera effekterna och minska belastningen på din PC. Men det är ändå dumt att försöka spela på mindre än en 300 MHz Pentium II med 64 MB RAM och ett 16 MB 3D-kort.

# F1-RACING UTAN GLANS

**GENRE** racing

Då var det dags igen! Ännu ett F1-spel rullar fram i klungan av potenta racerspel. Men denna gång finns det absolut inget nytt under solen att glädja sig över




**FÖRSIKTIGT!** Trycker du pedalen i botten kommer du fel direkt.




**MOTORKRIG** Loppen bjuder på otaliga hårda dueller med dina duktiga motståndare.




**SEGERN ÄR VÅR** Men det hela skulle gärna få sluta med ett triumferande ärevarv.

**Spelmarknaden är för tillfället i det närmaste översvämmad av F1-spel. Det senaste i raden är *F1 World Grand Prix 2000*, som är Eidos tredje försök att köra ifrån sina konkurrenter. Dessvärre stannar det vid ett försök till ett spel som är snyggt att titta på, men som inte klarar att hålla intresset fångat i längden.**

*Av Craig Vaughan*

Den senaste föraren i F1-fältet har annars potential att köra till tätpositionen, men drabbas av idétorka på vägen.

Spelets obligatoriska arkadmode är höjdpunkten, där det tas lätt på de fysiska lagarna och vanlig hövlighet i lopp där man knuffar och puffar sig fram genom fältet på väg mot den rutiga flaggan. Det är en underhållande och lättillgänglig körning, som stöds fint av den närmast överdrivet följsamma styrningen, de temperamentsfulla motståndarna och det faktum att ens racerbil är nästan osårbar.

Sedan blir det genast mer komplicerat när man tar sig över till spelets simulationsdel, där det krävs att man genomför en rad prov för att över huvud taget få köra det egentliga loppet.

Proven omfattar manövrar som start (ska genomföras utan att överbelasta motorn), slipstream-omkörningar, svängar och chikaner. Det krävs att man uppnår en genomsnittlig poäng på minst 50 procent för att gå vidare i spelet, något som kan ta en bra stund att göra. Dessutom beror de jobberbjudanden man får också på ens träningsresultat.

Men sedan är det också slut på nyheterna, då spelet härefter liknar alla andra F1-spel, där man kan delta i en komplett mästerskapssäsong. Här finns de vanliga teamen och banorna, liksom möjligheter att träna, köra tidskörningar och delta i enskilda lopp. Framgång betyder mer pengar till teamet, som sedan kan




**SLAM, BANG** Gnistorna flyger när bilarnas underreden slår i banan.




**FLYTTA DIG FÖR HE.....** I arkadloppen är det möjligt att köra totalt hänsynslöst och krocka dig fram genom fältet. Det är god underhållning de första timmarna.

## POLE POSITION

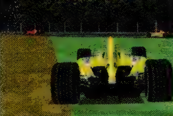
Verklighetens F1-förare håller sig normalt sett till klara regler för gott uppförande bakom ratten. Arkad-delen i detta spel gör det möjligt att ostraffat släppa loss den inre förardjävulen.

### KNUFFAS



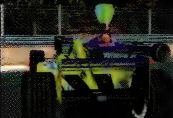
**Utförande:** Lägg dig precis bakom en motståndare. Tryck gasen i botten och kör in i honom bakifrån.
**Resultat:** Förödande effektivt, speciellt om du har turen att lyckas göra offret till pålägget i en trebils-sandwich.

### GENVÄG



**Utförande:** Vid svängar och chikaner kan du spara hela sekunder genom att snedda över gräset.
**Resultat:** Kan snabbt föra dig fram genom fältet, eller hjälpa till att ta igen lite av det du förlorat om du kört av banan.

### SIDOKNUFF



**Utförande:** Kör framför din rival, parkera i en vinkel på 90 grader i förhållande till banan och vänta på honom. Vid lämplig tidpunkt kör du in i hans sida och skickar in honom i barriären.
**Resultat:** Stoppar effektivt din motståndare.

### GRÄSPAUS



**Utförande:** Kort efter start letar du upp en gräsplätt och parkerar din racerbil tills fältet har passerat.
**Resultat:** Den rätta vägen till framgång för sadistiska förare, som nu har ett helt fält av skrämda förare att tränga av banan.




**ÄNNU EN TUR I GRUSET** Styrningen i *F1 World Grand Prix 2000* är både otroligt exakt och krävande, oavsett om du kör arkad eller simulation. Speciellt i starten måste du förbereda dig på att en stor del av dina lopp kommer att utspelas utanför asfalten.

användas till att förbättra växlar, bromsar och aerodynamik, något som kommer att glädja amatörmekaniker, som kan spendera många timmar med att pilla med bilens alla justerbara delar. Lyckligtvis kan man också välja att låta datorn själv hitta de optimala inställningarna och sedan bara koncentrera sig på att komma helskinnad genom loppen.

Så långt är allt bra. Men vad är det egentligen för fel med spelet? Tja, på ytan är det samlade intrycket egentligen ganska lyckat tack vare den effektiva grafikmotorn, som ser till att skärmen (om ens PC alltså har tillräckligt med muskler) fylls med gnistor från bilarnas underreden, svarta rökpuffar från överhettade däck och bromsspår, som visar när det kan vara en bra idé att lätta lite på gasen. Grafiken glider lätt och obesvärat och ger en ganska realistisk känsla av fart när man dånar fram över asfalten utan tid till att njuta av de annars tjusiga miljöerna. Styrningen är också både exakt och detaljerad, och kräver stor koncentration om man ska hålla sig på banan.

Men man upptäcker också snabbt att man har sett det hela förut, och att *F1 World Grand Prix 2000* i hög grad saknar nyskapande idéer. Och efter hand som timmarna går framför skärmen börjar arkaddelen så smått att bli lite enformig, liksom simulationsdelen frustrerar mer än den glädjer. Samtidig saknar spelet fullständigt oförklarligt en multiplayer-del. Till och med föregångarens möjligheter att spela fyra man med split-screen är av outgrundliga orsaker bortplockad i den senaste utgåvan.

Faktiskt innehåller spelet inget som man inte kan hitta i andra F1-spel, och är alltså ändå på vissa områden underlägset sin egen föregångare och förmår inte att köra sig upp på prispallen bland marknadens många F1-erbjudanden.

## DOMEN

### F1 WORLD GRAND PRIX 2000

**TEKNIK**

- **Minimum** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 400 MHz Pentium III 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✓
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG ■

**KONKURRENTER**

- **Grand Prix 3**
  Om din PC kan klara pressen är GP3 fortfarande det bästa F1-spelet på marknaden. Men konkurrenterna börjar komma ikapp.
- **F1 Racing Championship**
  Ubi Soft har äntligen börjat hitta helt rätt med sin F1-racing. Ett spel som ligger i täten av konkurrensen.
- **F1 World Grand Prix**
  Föregångaren till 2000-versionen överträffar sin efterföljare med sin lyckade split screen-multiplayer-del för 4 spelare.
- **F1 World Grand Prix 2000**
  En snygg yta och en häftig arkad-del kan inte dölja ett genomsnittligt spel utan nytänkande.

**PLUS & MINUS**

+ Farthungrande spelare kommer att njuta av grafik och effekter.
+ Arkad-delen ger god underhållning de första timmarna.
- En närmast kriminell brist på multiplayer-möjligheter.
- Frustrerande obligatoriska provkörningar i simulationsdelen.
- Inga nyheter som förmår att hålla intresset vid liv.
- Spelare kräver mer än bara kloner av gamla F1-spel.

**BETYG**

**Ett F1-spel som överglänses av både de flesta konkurrenterna och sin egen föregångare. Njutbar grafik, men en total brist på nytänkande, och inte minst bristen på multiplayer-del drar ned intrycket rejält.**

# 6

■ Producent: **Monte Cristo** ■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.montecristogames.com**

# ECONOMIC WAR

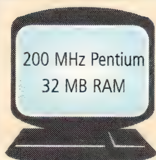
**GENRE Strategi/simulation**

### STATISTIK

En komplex simulation av stormakternas ekonomiska hundslagsmål.

- Grafik som i en tecknad film
- Stort djup
- Multiplayer upp till fem personer

### HOW LOW CAN YOU GO?




Ett av få nyare PC-spel som inte kräver 3D-kort.

Drömmer du om att bli en av de anonyma kostymer som kontrollerar den globala ekonomin via multinationella företag och storfinansiella transaktioner är **ECONOMIC WAR,** precis vad du längtat efter

**Pengar är världens mäktigaste vapen. I *Economic War* ska man försöka att tillskansa sig världsherravälde antingen med diplomatiskt geni eller genom att spänna de ekonomiska musklerna.**

*Av Darren Allan*

Som de flesta andra spel av sin typ handlar *Economic War* i grund och botten om strategisk balansgång. Man ska hålla marknadsekonomin sund genom att producera och bygga allt från kolgruvor till mobiltelefonfabriker, samtidigt som man driver in skatter och utforskar nya teknologiska möjligheter.

Men också diplomatin är viktig när man söker efter handelspartners som man kan utväxla varor och hårdvaluta med. Handelssystemet är ganska enkelt uppbyggt i *Economic War*, och det är faktiskt ganska underhållande att delta i kontraktsförhandlingarna. Det gäller att ta sig varsamt fram på den internationella scenen, där handelsblockader och ekonomiska hjälpavtal ingås och upphävs på ett ögonblick. Man har också möjlighet att förklara sina fiender krig, men var försiktig, ett felaktigt beslut kan betyda internationell isolering. Lyckligtvis kan man välja mer utstuderade lösningar och skicka ut spioner, som både kan sabotera de konkurrerande ländernas industri och avslöja saftiga hemligheter om deras regeringar. Ett mycket bra, men alls inte revolutionerande strategispel.




**SOM EN TECKNAD SERIE** Grafiken är gullig som i en tecknad film, men det gör inte spelet mindre allvarligt.



**ANFALL** Ett tryck på den röda knappen skickar ett gäng missiler mot London. Bye, Tony Blair!

### DOMEN

**BETYG** **7**

En solid simulationstitel som kräver intresse för ekonomi – eller i vart fall för denna typ av spel.

---

■ Producent: **Blackstar** ■ Utgivare: **Ännu ej fastställt** ■ Pris: **Ca 350 kr** ■ **www.oil-tycoon.de**

# OIL TYCOON

**GENRE Simulation**

**Dallas och JR Ewing. 80-talets TV-serie får nytt liv i *Oil Tycoon*, där man ska försöka att kämpa sig till makten i oljebranschen.**

Man spelar rollen som en nybliven miljonär från oljestaten Texas, som styr ett oljeföretag i lättviktsklassen, och nu ska försöka utveckla sitt lilla företag till att bli den ledande aktören på den lukrativa och hänsynslösa oljemarknaden.

Man kan kämpa mot en rad antingen mänskliga (på en PC) eller datorstyrda konkurrenter i spelet, som utspelas i realtid (kan också spelas turn-baserat). Man kan bland annat skicka sabotörer till de konkurrerande raffinaderierna för att bromsa deras produktion, en taktik som JR skulle varit stolt över, men det blir aldrig riktigt underhållande. *Oil Tycoon* är helt enkelt för specialiserat, och få kommer att ha tålamod att hänga kvar framför skärmen tills konkurrenterna är besegrade.

*- Vaughan*




**MANAGEMENT** Det handlar om inköp och försäljning av olja, så det är ingen visuell fest.

### DOMEN

**BETYG** **4**

Tråkigt gameplay i en tråkig industrivärld. *Oil Tycoon* är absolut bara ett spel för hardcore-oljefans.

# SNABBT GLÖMT **RACE**

**GENRE** Racing

Snygg grafik, vilda radiostyrda bilar och häftiga lopp på olika banor. **STUNT GP** verkar ha allt man kan önska av ett bra arkadracingspel. Trots det hamnar spelet till slut i depå med punktering på alla fyra däcken

**STATISTIK**

Kör med små vilda radiostyrda bilar, och uppgradera dem med de vinstpengar du kör in på vägen.

- Ett otal varierade banor
- Split screen-racing
- Dödsföraktande stunts i långa banor

**HOW LOW CAN YOU GO?**

300 MHz PII 64 MB RAM 16 MB 3D-kort

Det går att skruva ned skärmupplösningen och detaljgraden så att grafiken glider lite lättare. Ändå betyder den krävande grafikmotorn att en 300 MHz PII är ett absolut minimum om du ska ha ut något av spelet.

***Stunt GP* har en mycket stor och actionfylld potential, men denna potential ruineras av de många irriterande småfelen.**

*Av Craig Vaughan*

Man behöver inte spela *Stunt GP* särskilt länge för att upptäcka att det är fyllt av små irriterande fel och brister, som förstör en del av spelupplevelsen. Exempelvis är det så kallade "instant action" arkadläget, där man på 16 banor utmanar de datorstyrda motståndarna, alldeles för enkelt, inte minst eftersom motståndarna kör ungefär lika bra som Runar Sögaard med bindel för ögonen.

Detta uppvägs till viss del av spelets exhibition-mode, där man kan justera antalet omgångar och motståndarnas skicklighet. Dessutom finns ett time trial-mode, där man kör mot sig själv i ett försök att sätta nya varvrekord.

Som namnet antyder är det i *Stunt GP* också möjligt att utföra diverse vilda stunts (som saltomortaler och skruvar) med de små fjärrstyrda bilarna, vilket är ganska underhållande under ett par timmars tid. Till slut finns det ett championship-mode, där man med lite bra körning kan få in vinstpengar som man sedan kan använda för att uppgradera bilens bromsar, fjädring, växellåda osv. Dessvärre räcker till och med en sistaplats för att gå vidare till nästa lopp i raden, vilket betyder att man på ett par timmar har sett allt vad spelet har att erbjuda, oavsett om man är duktig nog att vinna loppen eller ej. Spelets multiplayer-del begränsar sig till ett tvåspelares split screen-race där skärmbilden dessutom automatiskt minskas i storlek för att hålla grafiken körande utan störningar. Detta trots att *Stunt GP* annars närmast är som gjort för häftiga multiplayer-race över Internet.

*Stunt GP* kunde ha blivit något stort, men slutar som en felfylld och färggrann uppsättning lopp som är kul ett par timmar, men därefter snabbt glöms bort på spelhyllan.




**FLYGNING FÖR NYBÖRJARE** Fininställningen av bilarna har stor betydelse för hur de uppför sig både på banan och i luften.




**RENODLAD RUTSCHBANETUR** De starkt böjda svängarna gör det möjligt att utföra de vildaste och mest orealistiska stunts.

# DOMEN

STUNT GP

**TEKNIK**

| | | |
|---|---|---|
| Minimum | 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort | |
| Rekommenderas | 400 MHz Pentium III 128 MB RAM 32 MB 3D-kort | |
| Grafik | Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✗ | |
| Ljud | EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗ | |

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 2 LAN 0 Internet 0 ■ Antal spelare per CD: 2 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG **3**

**KONKURRENTER**

■ Re-volt
Ett äldre spel, som icke desto mindre fortfarande är det bästa bland de renodlade arkadrace-spelen.

■ Rollcage
Massor av stora explosioner, vilda vapen och ohämmad action i denna arkadrace-hit från Psygnosis.

■ Micro Machines-serien
Den ovanliga "sett från ovan"-kameravinkeln ger de här gamla klassikerna sin alldeles egen look.

■ Stunt GP
Massor av bra idéer och häftiga bilar, men de många slarvfelen gör att Stunt GP halkar efter de äldre konkurrenterna.

**PLUS & MINUS**

+ Massor av färggranna och väldesignade banor och bilar.
+ Styrningen är både ovanligt exakt och lätt att använda.
- Arkad-läget och mästerskapet är båda för lätta att klara av.
- Stuntsen beror mer på tur och tillfälligheter än på skicklighet.
- Det finns bara en stuntbana, där man kör under stark tidsbegränsning.
- Split screen-spelet och avsaknaden av online-stöd är ett skämt.

**BETYG**

**Håller inte riktigt hela vägen. De många felen reducerar vad som annars kunde ha blivit en riktig arkad-klassiker till en medelmåttig uppsättning modellbilslopp, som bara är underhållande en kort tid.**

**6**

Producent: **Sunflower** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **44<<9 kr** ■ **www.technomage.de**

# TECHNOMAGE

**GENRE** adventure/rollspel

### STATISTIK

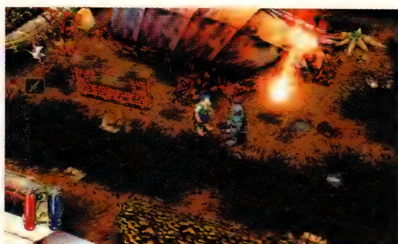
Hjälp magiska Melvin på hans resa för att rädda landet Gothos från fara genom att bekämpa allsköns konstiga och ondskefulla varelser med vapen och magi.

- 50+ olika personer
- mer än 20 onda varelser
- 8 varierade 3D landskap
- 8 bossar
- 1 detaljerad handling

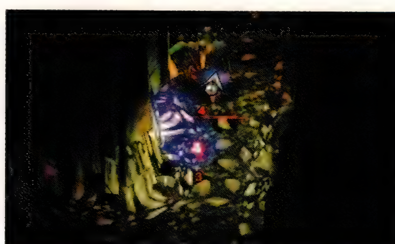
### HOW LOW CAN YOU GO?

333 MHz Pentium II 64 MB RAM 32 MB 3D-kort

På mindre kraftfulla maskiner kan upplösningen sänkas till 512x384. Man kan också stänga av mip-mapping, bilinear filtering och overlay textures, men då ser spelet inte mycket ut för världen.



**TILL SALU** Du kan köpa alla möjliga prylar och vapen som hjälper dig på dina äventyr.



**UNDERGÅNG** Det finns ett flertal kusliga nivåer under markytan som man kan gå vilse i.



**OTRENDIGT** Nej, du är inte lika cool som Morpheus i Matrix med de glasögonen.

Tyska spelutvecklaren Sunflower lämnar strategispåret och ger oss sitt första spel från rollspelsvärlden.

**Technomage är berättelsen om en kille med det inte allt för heroiska namnet Melvin (vad tänkte hans föräldrar på). Melvin är ett speciellt barn - resultatet av ett förhållande mellan två personer från olika raser, Dreamers och Steamers (ännu ett fånigt namn). Dreamers är ett folk som förlitar sig på magi för att leva och frodas, medan Steamers använder maskiner och teknik.**

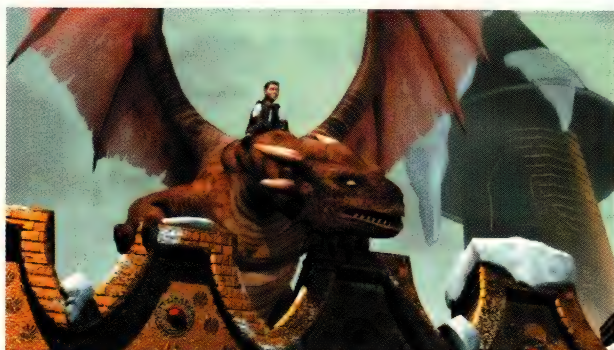
*Av Darren Evans*

De båda livsstilarna är så olika och motstridiga att de sällan kommer i kontakt med varandra, det är till och med förbjudet med blandäktenskap. Då är det lite oturligt för Melvin att hans pappa var en Steamer och hans mamma var en Dreamer.

Melvin bor med sin mamma i en Dreamer-by och många av invånarna tycker illa om honom. Detta blir väldigt tydligt när nyheter om oroligheter kommer till landet Gothos. Jordbävningar skakar landet och skräckinjagande ondskefulla varelser har setts ta sig fram ur de sprickor som uppstår. Gissa vem som får skulden för detta? Just det, stackars Melvin.

Han tvingas lämna byn och beslutar sig för att leta rätt på sin far i den närbelägna Steamer-byn, och det är nu hans äventyr, och bekymmer, börjar. Tyck inte för synd om honom bara, för han får träffa sitt livs kärlek, Talis, under sina resor.

Detta är ett lättsamt rollspel med en serieteckningsliknande Final Fantasy-känsla i den fantastiska 3D-grafiken. Om du föredrar det blod och elände som finns i de mer vuxna rollspelen som Diablo 2 eller Baldur's Gate-serien, kanske inte Technomage passar för dig, men de som gillar Final Fantasy kommer att älska det. Det är ett härligt sammansatt 3D-spel som hela tiden lyckas imponera visuellt. Färggranna miljöer och terräng, tillsammans med ett imponerande partikeleffektsystem för magiska effekter samt ett 360-graders kamerasystem, ger ett spel som ser fantastiskt ut. Spelets videosekvenser, med hjälp av väl



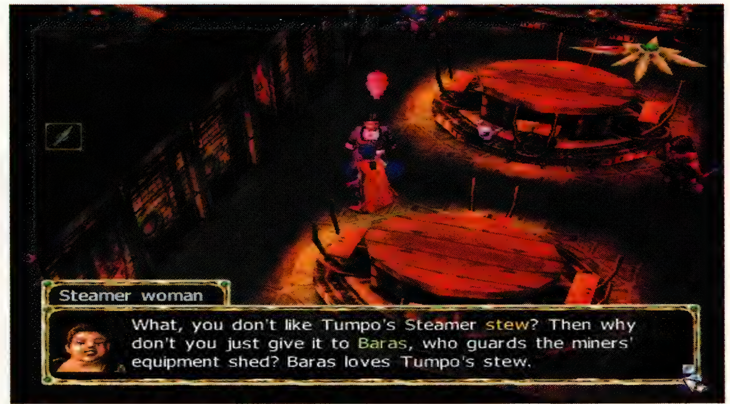
**FILMKLIPP** Filmklippen för handlingen framåt, med god hjälp av coola sekvenser i spelet.




**TRÄNA UPP MIG** Eftersom det är ett rollspel ska man använda sina intjänade erfarenhetspoäng på att förbättra gamle Melvins färdigheter. Det är här du gör det. Han är lite klen för tillfället.



**ZAPPAD** Vår Melvin kan när han blir mäktigare använda kraftfulla besvärjelser i stället för att förlita sig på klumpigare vapen som svärd och andra närstridsvapen.




**SMÅPRAT** Det är mycket dösnack att ta sig igenom för att komma åt de viktiga ledtrådar som du behöver för att komma till nästa quest.

**Det går inte att undvika att du känner dig kvävd av antalet triviala "Budpizza-uppdrag"**

använda filmklipp i spelet, som utnyttjar 3D-motorn, är också imponerande, samtidigt som de för handlingen framåt vid viktiga punkter under Melvins resa.

Under spelet kommer man till många olika miljöer, som The Hive, ett underjordiskt rike med vidsträckta grottor och katakomber som är hemvist för ett flertal av mörkrets varelser, The Tower, en mystisk plats som omtalas i många legender och myter samt Fairy Forest, som ligger söder om Steamerstaden.

Det är uppenbart att Sunflower har lagt ned mycket arbete på att skapa en trovärdig värld som man kan utforska – något som bekräftas av ett snabbt besök på deras webbplats där man kan hitta beskrivningar av alla karaktärer i Gothos och landets historia.

Tyvärr har utvecklarna inte lagt ned riktigt lika mycket jobb på spelets gameplay. Från början till slut blir man kvävd av det stora antalet enkla "Budpizza-uppdrag" som man ska ta sig igenom innan man får ta nästa kliv i spelets centrala handling. Tyvärr är huvuddelen av dessa fantasilösa quests inte valfria, utan måste lösas för att handlingen ska föras vidare, något som känns ännu mer frustrerande.

Technomage är dock tekniskt bra. Spelmotorn är kraftfull och ser fantastisk ut. Det är bara synd att inte spelets gameplay innehåller mer fantasirikedom och omväxling. När det väl är sagt kan det konstateras att de som är ganska nya rollspelare kommer att kunna ha mycket kul med detta spel, men de som har klarat av ett par rollspel kommer snart att tycka att det är för tråkigt och för enformigt




**VILSE?** Inte om du använder denna praktiska automap-funktion som hjälper dig att hitta rätt.

## SAMMANFATTNING

Technomage är absolut inget dåligt spel, det har bara inte tillräckligt mycket att erbjuda inom det kanske allra viktigaste området: spelets quests.

Ett rollspel handlar om quests och gåtor, men Technomage faller på eget grepp när man tvingas genomföra allt för många enkla och ovidkommande uppgifter.

Vem vill egentligen springa runt och lösa en massa triviala uppgifter som att rädda någons katt eller hitta lite vin när världen Gothos står inför sin undergång och desperat behöver en hjälte för att ställa allt tillrätta?



**HELKVÄLL** Jag vill ha en bägare av ert bästa öl och ett paket drakfjällschips. Vadå leg? Ser ni inte vem jag är? Jag ska ju rädda hela världen.

# DOMEN

TECHNOMAGE

**TEKNIK**

- **Minimum** 333 MHz Pentium II 32 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 450 MHz Pentium III 64 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✓ Dolby Surround ✗

**MULTIPLAYER** ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

**KONKURRENTER**

■ Baldur's Gate 2
Det här spelet är så bra att du måste se till att ha ätit, sovit och gått på toaletten innan du sätter dig ned för att börja spela det. Klar beroendevarning!

■ Diablo 2
En långfingerhälsning till alla de som gnäller om att det inte är helt i 3D. Vem bryr sig när det är så här bra?

■ Rune
Du har fullständig frihet att flytta visningsvinkeln när du styr din karaktär i den här underbara viking-simulatorn.

■ Technomage
Ett spel som mest lämpar sig för rollspelsnybörjare och yngre spelare.

**PLUS & MINUS**

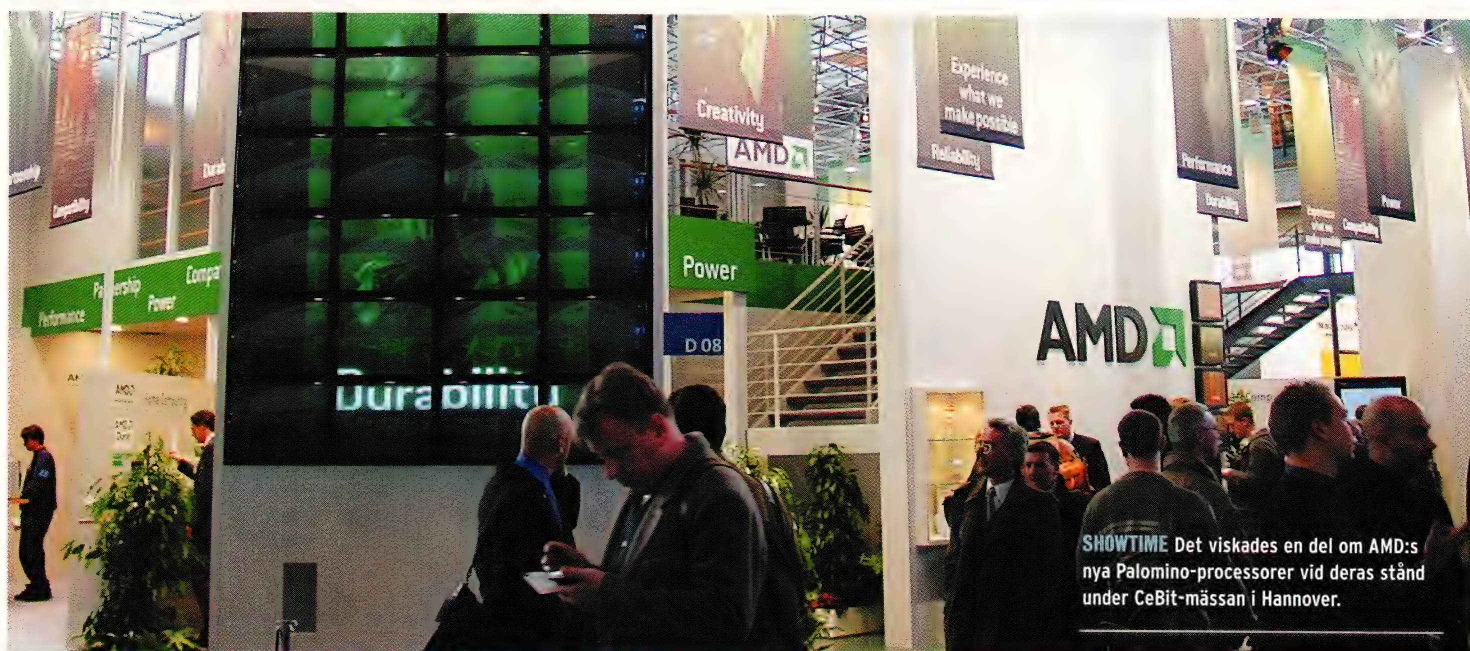
+ Bra 3D-motor med coolt partikelsystem för magiska effekter.
+ 360 graders kameravinkelstyrning för att hålla reda på all action.
+ Mycket bra videosekvenser berättar en intressant saga.
+ Bra variation av områden som kan utforskas, inklusive underjorden.
- Alldeles för många irrelevanta och långtråkiga sidouppdrag.
- De irrelevanta sidouppdragen måste slutföras innan du kan komma vidare.

**BETYG**

Om du är en gammal rollspelsveteran kommer du att tycka att Technomage är för monotont och fullt av långtråkiga sidouppdrag. För nybörjare och lite yngre rollspelare kan det ändå vara en bra inkörsport till rollspelsvärlden.

**6**

## HÅRDA NYHETER




**SHOWTIME** Det viskades en del om AMD:s nya Palomino-processorer vid deras stånd under CeBit-mässan i Hannover.

# Grafikkraften blir billigare

**Nvidia visade musklerna på årets CeBit-mässa, där minst tio nya och billiga GeForce MX 400-kort presenterades. Ati, Matrox och VideoLogic höll låg profil**

DE TYSKA ARRANGÖRERNA av CeBit-mässan i Hannover har satt upp ett ganska högt mål: De ska presentera nya produkter och stora hardware-framsteg varje år. Men fokus på detta års mässa låg mer på finjustering och vidareutveckling av befintliga produkter än på några sensationella nyheter.

Mest relevant för PC-spelare var avdelningen för grafikkort, som dominerades av Nvidias GeForce-chip, medan däremot Ati, Matrox och VideoLogic väntas komma med nyheter under sommaren. Vi väntar oss dock att snarast se DirectX 8-vänliga produkter från flera håll.

VideoLogic visade sitt nya Kyro II-drivna kort, Vivid XS, som kanske redan i detta ögonblick finns på marknaden med sina 32 MB RAM, 175 MHz och TV-out.

Nu när GeForce 3-korten är på gång kan vi förvänta oss att se Nvidias billigare GeForce 2 MX 200- och MX 400-chip i kort från de flesta större tillverkare. MX 200 kör i 175 MHz och är så att säga efterföljaren till TNT2 M64, eftersom den har ärvt dennes 64-bitars RAM-gränssnitt. Den kraftigare MX 400 körs med klockfrekvensen 200 MHz och en väsentligt snabbare 128-bitars-buss mot det lokala minnet.

Elsa och Hercules kommer var för sig att tillverka 5-6 Gladiac- och Prophet-kort i ett prisläge mellan 1 500 och 2 500 kronor.

## 3D-LJUD FRÅN DOLBY

DOLBY 5.1 var ett av de mest populära samtalsämnena på årets CeBit-mässa i Hannover, och nyheten om ett kommande Dolby Headphone-system fick ett varmt välkomnande.

Tekniken för att skicka ut 3D-information i stereo finns redan i Virtual Surround, men Dolbys Headphone-standard innehåller en effektiv digital signalprocessor (DSP), som omvandlar signalerna från varje kanal till stereo som kan avnjutas i konventionella hörlurar.

Dolby Headphone är speciellt väl lämpat för DVD, men 3D-effekterna låter onaturliga för musik.

Tekniken fungerar dock endast om programvaran, maskinvaran och ljudkällan har stöd för den.

Dolby arbetar också på en 5.1-standard för spel.




**BILLIG TRONARVINGE** Snart tar budgetprocessorn GeForce 2 MX 400 över efter budgetprocessorn MX 200. Den kommer troligen att sitta i minst tio nya grafikkort.

# SKOTTSÄKRA FÖNSTER I SLUTET AV ÅRET

**Windows XP kommer ut i slutet av året, och vi har fått tag på en tidig version som äntligen håller vad Microsoft alltid har lovat: driftsäkerhet**

DET ÄR ETT VÄLKÄNT FAKTUM att Win 95/98/ME inte är gediget nog. Det fungerar bra för det mesta, men inte perfekt hela tiden. Nästa version, Windows XP, ska lösa detta problem en gång för alla genom att bryta sig loss från det bevärliga arvet. I Windows XP avstår man därför från att köra vissa program, medan övriga fungerar med suverän stabilitet. Vi har provat en engelsk betaversion.

Windows XP kräver en modern dator – Pentium 300, 128 MB RAM och 1 GB på hårddisken. Installationen tog en timme, och all hardware identiferades utan problem. Till och med när vi kopplade en skrivare till parallellporten medan datorn var igång (det ska man inte göra!), konstaterade XP att ny utrustning hade anslutits, en HP 840 printer, och strax efter var den klar att använda – tjusigt! Ett par äldre nätverkskort ville den dock inte samarbeta med.

Det första man märker efter installationen är att gränssnittet har genomgått en större omarbetning. Det finns en ny startmeny, där de program man oftast använder får en framträdande plats. Det har också blivit bättre ordning på ljud- och bildfiler, som har fått sina egna mappar, och det har byggts in möjligheter för att använda skannrar och digitalkameror. Utforskaren skapar miniatyrer (thumbnails) av bilder, och man kan utföra ett par grundläggande bildoperationer direkt med musen.

Likaså har hemmanätverk, som alltid varit lite av ett problembarn, fått en stor upputsning för att göra det lätt att använda. Delning av Internet-anslutning, delning av filer och skrivare samt censur av skadliga Internet-sidor (amerikansk kontrollsjuka) – allt detta är nu enklare att konfigurera.

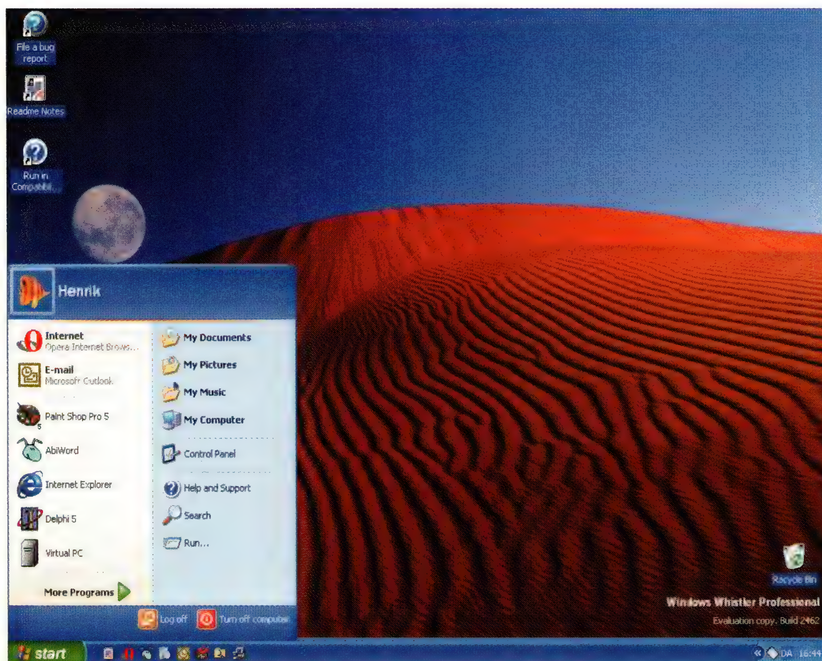
Och nu har vi kommit till kontrollen: Nu ska varje enskild Windows-installation registreras hos Microsoft. Nu blir det inget mer lånande av grannens CD. Det har också förberetts en kontroll så att man inte kan spela upp filer som man inte har rättigheter till. Mp3-fans kan också förvänta sig problem – musikindustrins advokater har nog ett finger med i spelet här ...

De nya fönsterdekorationerna i klara färger är uppfriskande, och det tar inte mer än två sekunder att växla till den klassiska designen om ens ögon inte klarar av allt det nya. Login (man *måste* logga in) och användaradministration är enkelt och inbjudande. Den nya startmenyn gör en uppmärksam på nyinstallerade program – fin detalj! Och om man stänger av alla de smarta animationseffekterna i fönster och menyer är gränssnittet blixtsnabbt. Det finns fortfarande kosmetiska problem som dock lär ha fixats innan produkten kommer ut i butikerna.

Vi får alltså massor av användarvänlighet, men hur är det med stabiliteten? Trots att det är en betaversion lyckades vi inte knäcka nya Windows. Enstaka program kan fortfarande sluta fungera, men nu kan de effektivt avslutas med Ctrl-Alt-Del. De flesta program fungerar dock som de ska, och det är Microsofts mål att det inte får finnas problem med de stora programmen, som PhotoShop med flera. Små, smarta program – normalt sett gratis eller shareware – eller djupgående saker som Partition Magic – kan ha svårigheter att över huvud taget fungera. Internet via modem fungerar bra medan ISDN har problem i denna version, men det lär ha fixats i den slutliga versionen.

Spel i 3D-grafik fungerar generellt som de ska medan spel som scrollar hela skärmen (t ex *Desperados*) har ett elakartat hastighetsproblem i beta-versionen, de hackar helt enkelt orimligt mycket. Generellt sett ska spel som har skrivits till 100 procent efter Microsofts riktlinjer fungera medan de som använder för många smarta tricks blir straffade nu.

Sammantaget ser det kommande Windows riktigt lovande ut. Stabilitet och användarvänlighet är starkt förbättrade, och betaversionen är redan nu stabil nog för dagligt bruk. Vi förväntar oss att de sista problemen i själva Windows löses innan release, men en hel del äldre spel kommer troligtvis aldrig att kunna köras i Windows XP. Sånt är livet.




**STARTMENYN har byggts om så att det är lättare att hitta nyinstallerade program och program som används ofta. Lägg märke till de nya mapparna för bild- och musikfiler.**




## INTELS TOPPMODELL TAPPAR TILL AMD

Tester av Intels nya flaggskepp, Pentium 4 1,7 GHz-processorn, visar att den i flera fall inte hänger med AMD:s 1,33 GHz Athlon. Intels nya processor skulle ge företaget ett försprång i förhållande till konkurrenten AMD, vars snabbaste processor är 1,33 GHz-utgåvan av Athlon. Men nya test som utförts av Tech Report visar att Intels 1,7 GHz-processor vid flera tillfällen har stora problem med att hänga med AMD:s – på papperet – mycket långsammare 1,33 GHz Athlon-processor. Intel klarar sig bäst inom kategorin serveruppgifter, medan däremot Athlon 1,3 GHz klarar sig bättre än Pentium 1,7 GHz i desktop-program som kalkylblad, textbehandling och webbläsare. Hela det överraskande testet kan läsas på Tech Reports hemsida: **www.tech-report.com**

## MINI-CD FRÅN PHILIPS

Philips har tillkännagivit att de under hösten kommer att ge ut en ny typ av CD-spelare, eXpanium 401, som stöder de så kallade mini-CD som mäter åtta centimeter i diameter till skillnad från en traditionell CD:s 12 centimeter. Den nya spelaren kommer att stödja både mp3-, AAC- och UDF-format.

## RÄTTELSE FÖR RAZER BOOMSLANG

I vårt test av den suveräna spelmusen Razer Boomslang 2000 i nummer 5/2001 har det dessvärre smugit sig in flera fel. Bland annat har vi stavat namnet fel. Den heter alltså Razer Boomslang och inget annat, den är producerad av företaget Razer, och riktpriset är 1 099 kronor, även om den på många ställen kan köpas billigare än så. Vi beklagar misstaget.

# KULA FÖR PRECISION

■ Produkt: **Microsoft TrackBall Explorer** ■ Producent: **Microsoft** ■ Pris: **599 kr** ■ **www.microsoft.se**

MARKNADEN FÖR TRACKBALL-MUSAR är inte direkt den största i världen, men med TrackBall Explorer tar Microsoft troligen en rejäl andel av den, för musen har – utöver marknadsföringsstöd från världens största IT-företag – flera fördelar.

TrackBall Explorer är lätt att installera, och den är speciellt lätt att arbeta med, vilket gör den till ett givet val för folk som aldrig tidigare har använt en mus.

Nu är väl antalet av våra läsare som aldrig har haft en mus i handen ungefär lika stort som BK Häckens chanser att vinna allsvenskan, men det gör inte TrackBall Explorer till en sämre mus.

TrackBalls precision hänger samman med det optiska öga som 1 500 gånger per sekund skickar besked till skärmen om dina rörelser, men precisionen hänger också i hög grad samman med just den trackball som ligger under pekfingret och används för precisionsarbete i till exempel ett ritprogram.

Musen har fem knappar, som alla kan programmeras så att de passar den enskilda användaren. Och knapparna ligger alla bra och lätt-tillgängligt i den ergonomiska designen, som ser till att handen ligger behagligt och avslappnat, även under långa pass med musen i handen.

TrackBall Explorer är som sagt lämplig att arbeta med, men den är också ett bra alternativ till de klassiska spelmusarna.

| TrackBall Explorer är en väldigt bra arbetsmus, eftersom trackball-konceptet är en garanti för precision. | **8** |
|---|---|




**ERGONOMISK DESIGN**
TrackBall Explorer har utformats så att handen inte blir överansträngd, ens vid en längre tids användning.

# Uppgraderat **superljud**

■ Produkt: **ProMedia 4.1** ■ Producent: **Klipsch** ■ Pris: **3 900 kr** ■ **www.klipsch.com**

DET ÄR INGEN ÖVERRASKNING att ett högtalarsystem från Klipsch ger bra ljud, för namnet Klipsch har varit en garanti för hög ljudkvalitet sedan 1946. Det är faktiskt heller inte någon överraskning att ProMedia 4.1 är ett av de bästa ljudsystem man kan köpa till sin PC, för det är en förbättring av Klipschs eget solida ProMedia v.200-400-system, som kom 1999.

Liksom sin föregångare har ProMedia 4.1 fyra förhållandevis stora satellithögtalare som ger en effekt på 400 watt, men det är inte så mycket ljudstyrkan som gör systemet till en vinnare. Orsaken är däremot ljudkvaliteten. Vid alla ljudnivåer levererar de fyra satelliterna ett mycket balanserat ljud, och när man lägger till subwooferns tunga, solida bas får man ett otroligt dynamiskt ljud.

ProMedia 4.1 stöder liksom sin föregångare THX, som är en ljudkvalitet skapad för biografer, uppfunnen av Star Wars-skaparen George Lucas. Men till skillnad från v.200-400 utkommer 4.1 med uttag för hörlurar och mp3-spelare.

Det enda vi kan komma på att bråka om är att systemet inte levereras med en fjärrkontroll.



| ProMedia 4.1 från Klipsch är det bästa högtalarsystemet för PC som vi någonsin har testat. Det saknar bara en fjärrkontroll. | **9** |
|---|---|

**HÖGA PRESTANDA**
Klipsch ProMedia 4.1-systemet har så hög effekt som 400 watt, men det är mer ljudets kvalitet som gör ProMedia 4.1 till det bästa PC-ljudsystem som vi har testat.

# MÅNGSIDIG OPTISK MUS

■ Produkt: **Cordless Mouseman Optical** ■ Producent: **Logitech** ■ Pris: **799 kr** ■ **www.logitech.com**




INGENJÖRERNA PÅ LOGITECH har verkligen överträffat sig själva med Cordless Mouseman Optical. Den innehåller en energisparande sensor, vilket gör att musen kan köra i upp till tre månader på två batterier. En av orsakerna är att musen automatiskt "somnar" om den inte används och under dessa perioder bara kontrollerar information en gång i sekunden.

Mouseman Optical har också en förbättrad följsamhet så att den kan användas som spelmus. Följsamheten är 800 dpi, vilket är i nivå med en specialiserad spelmus som Razer Boomslang, som vi tidigare har testat.

Vid en första anblick ser designen lite ovanlig ut, men den ligger bra i handen. De två symmetriska frontknapparna sitter bra, och det gör även rullhjulet.

Vårt enda klagomål är att tumknappen är för liten och dåligt placerad. I gengäld är radioförbindelsen, som skickar all information om dina rörelser till PC:n via en USB-kontakt och en liten magisk låda mycket stabil.

Allt detta gör den nya Cordless Mouseman Optical till den första optiska spelmus som fungerar bra.

En fin mus som understryker att Logitech är på väg att komma ikapp Microsoft i den eviga muskapplöpningen. **8**

**TRÅDLÖST KUL**
Du får en fördel i online-multiplayer-spel om du investerar i den nya, följsamma Mouseman Optical från Logitech.

# PRISVÄRD GRAFIK

■ Produkt: **3D Prophet 4500** ■ Producent: **Hercules** ■ Pris: **1895 kr** ■ **www.guillemot.co.uk**

3D PROPHET 4500 från Hercules är en produkt av samarbetet mellan Hercules och STMicro-electronics (Kyro II-chippet). Kortet körs med en klockfrekvens på 175 MHz och har 64 MB RAM, som även de körs i 175 MHz. Chip och minne är alltså synkroniserat, men den låga "access time" till minnet (5ns) gör att minnet kan köra med upp till 200 MHz.

Kortet innehåller inga andra nyheter, men med tanke på priset finns det inte utrymme för finesser. Priset tilltalar de som inte är hardcore-spelare, så det var härligt att se att kortet installerades utan problem.

Kortet har några användbara förinställningar för vertical synchronisation och anti-aliasing, men det finns ingen overclocking-meny. Däremot finns det förinställningar för omkring 100 kända spel. *Undying* fanns inte med på listan, men det fungerade bra, så värdet av de här förinställningarna ska inte överdrivas.

I praktiska test fungerade kortet särskilt bra i Direct3D. I OpenGL-spel var avsaknaden av en T&L-motor uppenbar i 16-bitars-färg, men i 32-bitars var Kyro II-kortet starkare än sina GeForce MX-konkurrenter.




**FPS** (frames per second)
DirectX7 – Upplösning: 800 x 600 – 32/16 bitar

| Kort | FPS | |
|---|---|---|
| 3D Prophet 4500 64 MB | 50 | 51 |
| GeForce 2 GTS 32 MB | 50 | 51 |
| Kyro I 32 MB | 47 | 51 |
| GeForce 2 MX 175/200 | 46 | 49 |
| GeForce 2 MX 175/166 | 46 | 49 |
| GeForce 32 DDR | 39 | 40 |

Till skillnad från Kyro I-chippet är Kyro II väl lämpat även för kraftfulla datorer, 32 bitar ger verkligen valuta för pengarna. **7**

PC Games Incite

# Vi vill att du är helt nöjd



*"Vi vill att du skall vara helt nöjd med din prenumeration.*
*Om någonting skulle krångla, vill vi att du genast talar om det för oss, så att vi kan rätta till det.*
*På denna sida kan du se hur du kommer i kontakt med oss."*

Jens Henneberg
utgivare

## Kundtjänst on-line: www.kundtjanst.nu

Här kan du enkelt och bekvämt själv ordna det mesta som gäller din prenumeration, t ex:

- Se status på din prenumeration
- Se saldot för din prenumeration
- Ändra adress
- Ändra betalningsperiod
- Få svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst
- Skicka e-mail till kundtjänst

## Telefon till kundtjänst: 08-555 454 48

Måndag-torsdag 0900-1600 och fredag 0900-1530.

## Brev till kundtjänst:

Incite PC Games, c/o Bonniers kundtjänst, 205 50 Malmö, fax: 08-555 454 50
Kom ihåg att alltid ange prenumerationsnumret.

## Svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst

**Var hittar jag mitt prenumerationsnummer?**
*Du hittar prenumerationsnumret framtill på inbetalningskortet ovanför din adress.*

**Varför har jag fått ett inbetalingskort med förfallodag redan inom ett par dagar?**
*Ibland kan du få din leverans senare än planerat. Det är därför förfallodatumet verkar felaktigt.*

**Varför står det fel belopp på inbetalningskortet?**
*Om du betalar efter sista betalningsdagen, hinner vi inte registrera betalningen, innan vi skickar ut kommande månads inbetalningskort. Beloppet finns därför med på inbetalningskortet igen, trots att du har betalt. Betala ändå, för saldot regleras på nästa inbetalningskort.*

**Jag har tecknat mig för en ny prenumeration, men jag har inte fått någon leverans. Varför?**
*Efter teckning av prenumeration kan det ta upp till en månad, innan du får din första leverans.*

**Jag har fått en tidning som är skadad. Vad gör jag?**
*Kontakta kundtjänst, som hjälper dig.*

**Jag har sagt upp min prenumeration men har fått ytterligare en tidning.**
*Din uppsägning måste vara oss tillhanda senast sista betalningsdagen. Om inte, så får du automatiskt nästa nummer med ett nytt inbetalningskort. Har du betalat prenumerationen i förväg, får du efter uppsägningen de nummer av tidningen som du redan har betalat för.*

**När får jag mitt introduktionserbjudande?**
*När vi har fått din betalning för erbjudandet, levererar vi detta inom 3-5 veckor.*

**Hur säger jag upp min prenumeration?**
*Du kan antingen utnyttja vår on-lineservice, skriva eller ringa till oss. Kom ihåg att uppsägningen måste vara oss tillhanda senast sista inbetalningsdagen (se datum på ditt inbetalningskort).*

## MÅNADENS FRÅGA

VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM
Skicka frågor om maskinvara till
**pcgames@intertec.se**

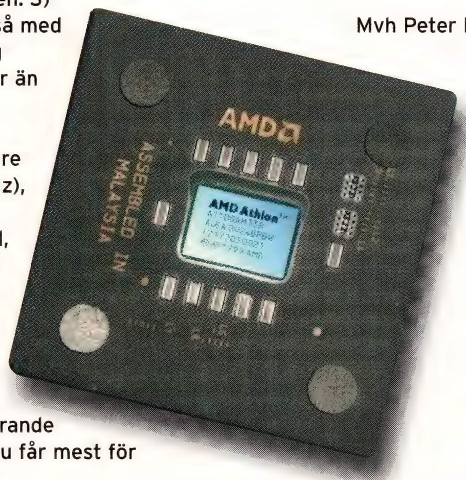
# Thunderbird eller Pentium III?

**Hej på er på incite PC Games, jag har en handfull frågor: 1) Jag ska ut och köpa en ny spel-PC. Ska jag välja Athlon eller P3? 2) Vad är skillnaden mellan Athlon och Thunderbird? 3) Om jag köper en 1 GHz, håller den då 3-4 år, eller ska jag köpa något större (1,2 GHz)? 4) Kan det betala sig att köpa DDR ram, om jag köper en kompatibel Athlon? 5) Jag har sett att man kan få ett GeForce 2 till PCI-slot mycket billigt, men hur mycket bättre är AGP än PCI? Jag tycker för övrigt att det är bra med ert testcenter, men ni borde göra en standard som ni följer för varje spel. Tack för en superbra tidning och några bra demo-CD och fullversionsspel.**

**Vänliga hälsningar Tommy Hansen**

Hej Tommy. 1) Athlon är snabbare än P3, och priserna på Athlon är dessutom lägre. Du kan också köpa en Duron (också från AMD), som är lite billigare. 2) AMD har alltid konkurrerat med Intel med priset (deras CPU har traditionellt varit 25 procent långsammare), men med Athlon gick de faktiskt också om Intel Pentium-processorer vad avser hastighet. Thunderbird är efterföljaren, som på många områden är en förbättrad Athlon. Thunderbird är billigare än motsvarande Pentium III, så Thunderbird är faktiskt det bästa valet om man ska ha en snabb processor (över 1 GHz). Athlon Thunderbird finns också i en utgåva som har en busshastighet (FSB) på 266 MHz, medan den vanliga kör med 200 MHz. För att utnyttja den högre hastigheten ska moderkortet också stödja denna, och du ska då få en högre prestanda. Till exempel ska en Thunderbird 1,2 GHz 266 MHz FSB vara snabbare än en motsvarande vanlig Thunderbird 1,2 GHz, som bara kör med 200 MHz på bussen. 3) Det är lite si och så med det. Inga spel idag kräver mycket mer än en 500 MHz processor, och maskiner som är tre år gamla (300 MHz), kan fortfarande köra de flesta spel, om de har ett bra grafikkort. Så en på 1 GHz ska nog hålla 3-5 år. 4) Prisskillnaden på SDram och DDR ram är fortfarande ganska stor, och du får mest för pengarna med SDram idag. Om du ska ha det absolut snabbaste är det ett snabbt (266 MHz) DDR-baserat system som gäller. 5) Fy, fy och fy, hur kan du fråga om något så vedervärdigt? Varför ska du ha ett PCI grafikkort om du har en AGP-port? AGP är bara SÅ mycket bättre. Vad gäller vårt testcenter så ändrar det sig ju i takt med att nya maskiner dyker upp, och storleken på testcentret följer normalt sett också spelens hardwarekrav och interesse.

Mvh Peter Laitinen, Bonniers Hotline




**ÅSKFÅGELN** Athlon Thunderbird kan mäta sig med Intels Pentium-processorer i hastighet, och så är den billigare.

# ÄLDRE SPELARE MED ÄLDRE GRAFIKKORT

**Hej, från en äldre herre i spelvärlden! Jag har ett Matrox G450-grafikkort och använder det dagligen i mitt arbete (med två skärmar), och jag spelar bara när jag kan få tid för min fru och mina barn. Jag har spelat demoversioner av *Giants* och *Sacrifice* i ganska bra upplösning, och de fungerar hyfsat. Jag vet mycket väl att det kan bli bättre med ett GeForce 2-kort, men det finns det ingen ekonomi till just nu. Min fråga är nu varför jag inte kan spela ett demo av *Quake 3: Team Arena*? Datorn frågar hela tiden efter ett 3D-kort, men även om mitt kort inte är ett renodlat 3D-kort borde det väl gå att köra detta spel med?**

**Hälsningar Frits Ravn**

Hej Frits. Ditt Matrox G450 är ett bra kort med många fina utmärkelser bakom sig. Men det passar egentligen inte särskilt bra för de spel som kommer idag. De mest lämpade korten just nu är uppbyggda omkring Nvidias chip-set. Försök med att starta ditt *Quake 3* i felsäkert läge. Välj sedan video options och sätt din skärmdrivrutin till software. Detta kan få även de bästa spel att fungera - också *Quake 3* - på ett Matrox-kort.

Mvh Peter Laitinen, Bonniers Hotline



***QUAKE 3* PÅ MATROX?** Är ett 3D-kort absolut nödvändigt om man ska köra *Quake 3*?

# Nytt moderkort

**Hej incite, jag har en MYCKET VIKTIG fråga angående val av moderkort. Jag har en AMD 750 MHz Duron med 196 MB ram och ett läckert Leadtek GeForce 2 gts 32 MB DDR-grafikkort. Vilket moderkort bör jag välja? Mitt val står mellan ett ASUS A7V eller ett ABIT KT7-RAID. Mitt nuvarande är ett GIGABYTE GA7ZX-1, men jag vill gärna ha de bästa villkoren för grafikkortet. Det gamla moderkortet ska givetvis gå i arv till min bror (snällt va). Dessutom vill jag säga att PC GAMES ÄR HELT TOPPENCOOL!!!**

**Ärevördiga hälsningar från Ronnie Nielsen**

Hej Ronnie, och tack för de fina orden. Det är två utmärkta produkter som du väljer mellan. Om valet slutligen står mellan de här två moderkorten ska du ta Asus-kortet. Men jag vill föreslå att du tar med ytterligare två moderkort med i dina överväganden: AOpen AK73 Pro eller ett MSI K7T Pro 2-A. Bägge kommer givetvis med SDram och kan i hög grad rekommenderas. Priset ligger troligen omkring 1 500 kronor, beroende på var du köper det.

Mvh Peter Laitinen, Bonniers Hotline

# Black & White

I VÅR STORA RECENSION AV BLACK & WHITE I NR 5 HJÄLPTE VI DIG IGÅNG MED SPELET. HÄR LEDER VI DIG VIDARE I DET KRÄVANDE ARBETET MED ATT TÄMJA DE VILDA TITANERNA OCH ERÖVRA DE ENORMA VÄRLDARNA I ETT AV ÅRETS MEST KOMPLEXA OCH NYTÄNKANDE SPEL

## GENERELLA TIPS

**Vilka uppgifter bör jag delegera till befolkningen?**
Du kan tilldela varje enskild invånare en rad olika uppgifter, men det är ändå förnuftigt att utföra en del av arbetet själv. Om du skickar ut en invånare för att fiska kommer det på de flesta öar att betyda att han måste gå långt för att komma till vattnet och tillbaka igen. En lantbrukare behöver däremot i regel bara ta några få steg för att komma ut i terrängen. Så vada själv ut i vattnet och samla ihop fiskarna ur vattnet med handkraft. Eftersom du kan fånga upp till 1 400 fiskar med en näve behöver du inte gå och fiska särskilt ofta. Du kan också lära ditt djur (titan) att fiska, så att dina arbetare kan ta sig an mer krävande uppgifter. Titta med jämna mellanrum in i ditt tempel, där du kan se vilka uppgifter ditt folk för tillfället utför, och inom vilka områden det saknas arbetskraft.

**Hur kommer jag snabbast möjligt från ett område till ett annat?**
Du kan spara upp till sex olika platser på kartan, som du sedan kan nå med en tangenttryckning. Om du t ex är upptagen med ett slag bör du sätta en markör mitt på slagfältet, och en i närheten av ett helande mirakel. Om din titan blir sårad kan du på så vis snabbt hela upp den innan det är för sent.

**Måste mitt folk gå till templet för att be?**
Ja, det måste de! Och ibland kan det ta ganska lång tid för befolkningen att komma från de avlägsna delarna av ön till templet. Om du är i akut behov av kraft till dina magiska formler kan du dock transportera invånare fram till templet med handkraft. Om du har en "teleport spell" kan du också lägga den mitt i ditt område och placera en utgång vid templet. När invånarna hoppar in i teleportern anländer de strax därefter vid templet. Detta gör dina undersåtar mycket mer mobila.

**Hur omvänder jag andra folkslag?**
Det finns en rad sätt att göra detta på. Om du har en stor titan brukar den ofta ensam räcka till för att omvända befolkningen i andra byar. Om inte det fungerar kan du få titanen att använda sina magiska krafter, eller, om du är i färd med att bygga upp en terrorregim, krossa ett par byggnader och äta ett par invånare. Håll regelbundet handen över byns centrum för att se hur långt det är kvar innan invånarna är omvända.

**Hur kan jag omvända en by utan att använda min titan?**
Det är mycket besvärligare att lösa uppgiften utan en titan. Kasta t ex sten eller andra föremål mot byn, men variera dina metoder, annars tappar invånarna snabbt respekten för dig. Hitta hela tiden på nya sätt att överbevisa folket om din makt. Magi har naturligtvis större effekt än stenkastning. Du kan också plocka upp en av dina invånare och placera honom i den tvivlande byn. Han kommer strax att börja missionera bland hedningarna och försöka överbevisa dem om din gudomliga kraft. Du riskerar dock att han själv tappar tron och konverterar till den konkurrerande guden.

**Hur gör jag mig av med en trollformel?**
Om du håller på med en trollformel kan du deaktivera den genom att skaka på handen. Om det är frågan om en engångsformel kommer det dessvärre att betyda att den är förlorad och inte kan användas senare, och du måste därför försöka att finna en ny. Ofta är denna typ av trollformler (som oftast finns under träd och klippor) mycket sällsynta och svåra att ersätta, så tänk noga igenom vad en trollformel ska användas till innan du aktiverar den. Trollformler som du får genom dina undersåtars böner är en helt annan sak. Deaktiverar du en av de här kommer energin att flyta tillbaka till templet, och du kommer senare att kunna använda den igen.

**Vad är de glödande cirklarna som dyker upp om natten?**
De här cirklarna består av svärmar av eldflugor. Placera stenar och träd i närheten av husen för att locka dem till dig. Lägg märke till vilka områden eldflugorna flyger över. När de försvinner vid gryningen kan du sedan försöka att titta under stenar och träd och, om du har tur, hitta viktiga magiska trollformler under dem.

**Växer träden upp igen?**
Om du drar upp träden ur jorden tar det ganska lång tid innan det växer upp nya. Låt några få träd stå, och använd en regntrollformel för att sätta igång växandet. Samma teori gäller för får och andra djur. Efter ett tag kommer markerna att vara fyllda med djur, så var inte rädd för att bära bort ett enskilt djur till slaktaren, det kommer att ersättas.

**Hur bygger jag större hus?**
Så fort det är möjligt bör du använda byggnadsskelett (frames) när du bygger hus. Du kan göra dem större genom att sätta ihop flera skelett, och ju fler du använder, desto större blir huset. Om du vill samla skelett i lugn och ro kan du göra det på snickargården.

**Hur mycket virke behöver jag för att bygga ett hus?**
Det beror givetvis på husets storlek. När skelettet väl har blivit rest håller du handen över det och kan då se hur mycket virke dina arbetare behöver för att färdigställa huset. Obs: Om du behöver mer virke kan du bara hiva upp ett par träd ur jorden och kasta dem på byggnadsskelettet. På så sätt sparar du in en tur till butiken.

**Vad gör en riktigt ond gud?**
En ond gud besvarar bara böner om de passar in i hans planer. En ond gud uppnår makt genom sina undersåtars fruktan. För honom kan dödliga bara användas för tillbedjan eller som offergåvor.



**DET STORA STYRKEPROVET**
Flera gånger under spelets gång kommer dina titaner att möta konkurrerande gudars hantlangare. Här kan du se om du har gjort ditt arbete som uppfostrare och tränare bra nog.

# Välj den rätta hantlangaren

## TITANERNA

**Vilka uppgifter kan titanerna utföra?**
Det beror på träningen. I princip kan din titan göra allt som du kan som gud, och mer därtill. Dit folk kommer antingen att tillbe eller frukta titanen, som under alla omständigheter med sin blotta närvaro kommer att få invånarna att respektera dig som gud. En av de stora fördelarna med titanen är att den också kan utföra uppgifter i områden där du annars inte har något gudomligt inflytande, som t ex de flitigt förekommande räddningsaktionerna som fyller spelet. Om du har tränat upp din titan till att äta människor så kommer det dock inte att vara någon god idé att utnyttja den till denna typ av uppgifter, eftersom alla som den träffar på kommer att sluta sina dagar som skrikande titanföda.

**I hur hög grad ska jag berömma och straffa min titan?**
Det beror på vad den ska lära sig. Om den t ex ska vara snäll mot invånarna ska du ge den vad den tål (100 procent), om den äter upp någon. Vid mindre förseelser bör straffet vara ganska beskedligt. I början bör du använda 100-procentsbestraffningar för att lära din titan skillnad på extrema fall av bra och dåligt. Du kan t ex gott straffa den för att den äter en ko om du ska göra den till vegetarian, men straffet ska vara mycket mindre än om den äter en människa.

**Ska olika titaner ha olika sorters mat?**
Nej. Alla titaner kan äta all mat. En ko behöver t ex inte vara vegetarian, den kan också tugga i sig grisar, får, hästar och fisk. Men kom ihåg att dina titaner har en tendens att bli aggressiva när de äter kött, medan en vegetarisk diet har motsatt effekt. Om du vill lära ditt keldjur att äta människor kan du ändå träna det till att bara kasta sig över vissa stammar.

**Vilken titan ska jag välja?**
Som ditt goda samvete berättar för dig så har de alla sina unika sidor. Ditt goda samvete föredrar t ex kon, medan din mer diaboliska sida hyllar tigern. Apan är en lagom medelväg. Men bara för att du väljer tigern behöver det inte betyda att den blir en ond titan. I slutänden beror din titans personlighet på det sätt du väljer att uppfostra den på.

### KON



**Kon är en ganska bra allroundvarelse. Den är ganska bra på närstrid, är lätt att ta hand om och tillräckligt snabb att lära sig nya färdigheter. Om du väljer kon som din hantlangare kommer du med målinriktad träning snabbt att ha en trogen och duktig tjänare till ditt förfogande. Kons hälsa förbättras snabbare än de andra varelsernas när den sover. Det är dessutom det djur som är störst när du börjar spela.**

### APAN



**Apan är utan tvekan det mest intelligenta av de tre djur som du kan välja mellan från starten. Den är mycket ivrig att lära, trofast och okomplicerad. Apan lär sig snabbt nya färdigheter, också när du inte har den kopplad. Som jämförelse lär sig apan dubbelt så snabbt som kon och fyra gånger så snabbt som tigern. Det gör den till det snabbaste djuret att träna. Den största nackdelen med apan är att den är lat och ganska klumpig under strider.**

### TIGERN



**Tigern är en strålande krigare, men mycket långsam att uppfostra och måste övervakas konstant när den är liten. Den är inte så underdånig som de andra djuren och behöver ofta straffas. Den njuter av att tugga på människor och har en destruktiv personlighet, men har också den största muskelpotentialen. När tigern lyfter tunga föremål växer dess styrka snabbare än hos de andra djuren. Det är också den som springer snabbast.**

## TRÄNA DIN TITAN

Innan du kastar dig över andra krävande uppgifter bör du lägga tid på att träna din titan. Börja med att lära den de grundläggande värderingar som du vill att den ska följa. Först när det är gjort bör du gå vidare till det mer detaljerade.

I början av spelet kommer du att uppleva hur din titan kastar runt sin tränare hänsynslöst. Förtvivla inte, det är bara första delen av träningen. Redan nu kan du nämligen välja om din titan ska straffas eller rosas för sitt dåliga uppförande.



## THE BOAT QUEST

MISSIONÄRERNA PÅ STRANDEN BEHÖVER TRÄ, KORN OCH TVÅ DJUR FÖR SIN RESA.

*DEN GODA LÖSNINGEN*
Förse missionärerna med allt som de behöver - en laddning trä, en laddning korn och två djur som du själv väljer. Varning: Om du ger dem ett får kommer du inte att få tillgång till ett bonusdjur. Som belöning mottar du ditt första mirakel (regn). TIPS: Din titan kan ännu inte lära sig magi, så slösa inte tid på att visa den regnformeln.

*DEN ONDA LÖSNINGEN*
Du kan strunta högaktningsfullt i uppgiften och kasta missionärerna i havet. Därefter försvinner uppgiften och du erhåller ingen belöning.

## THE BEACH

FEM MÄN HAR BLIVIT FÅNGADE AV TIDVATTNET OCH HÅLLER PÅ ATT DRUNKNA. EN AV FISKARNAS FRUAR BER DIG OM HJÄLP.

***DEN GODA LÖSNINGEN***



Sätt "the leash of compassion" på din titan och klicka med linan på de drunknande fiskarna, varefter titanen plockar upp dem. Klicka därefter på stranden för att sätta ned dem. Om du inte har lärt din titan att inte äta människor kan de mycket väl hamna i djurets mage i stället för på sandstranden. Glöm inte att berömma din titan när den har räddat de olyckliga fiskarna. Du erhåller ett mirakel som belöning ("strengthen creature").

***DEN NEUTRALA LÖSNINGEN***



Om du bara räddar några av fiskarna och dödar de andra (eller låter dem drunkna) kommer fruarna att vara tacksamma, men du får ingen belöning.

***DEN ONDA LÖSNINGEN***



Få din titan att äta eller på annat sätt döda alla fiskare. Varje gång en av dem dör kommer ditt dåliga samvete att vara mycket tillfreds. Om alla fiskarna dör kommer deras fruar att bli extremt upprörda - men du erhåller likväl ditt mirakel.

*GÖR INGENTING*
Om du väljer att bara hålla dig passiv kommer alla fiskarna att drunkna efter ett tag. Om det händer får du inte någon belöning alls, och ditt folk kommer dessutom att bli väldigt missnöjda med ditt gudomliga arbete.

## THE SHEEP QUEST

FÖR HEM DE VILSEGÅNGNA FÅREN TILL FÅRAHERDEN.

**Finns det en ond metod för att utföra denna uppgift?**
Om du dödar fåren kommer uppgiften att försvinna. Du har visat din mörka sida, men erhåller ingen belöning.

**Var hittar jag fåren?**
Det finns tio får kringspridda i Eden. Det första är fortfarande i herdens inhägnad, medan du måste leta efter resten. Om du hittar fyra får har du löst uppgiften och erhåller en låda fylld med korn som belöning. Om du hittar alla getter erhåller du en get som bonusdjur.

**Jag hittar inga får! Var finns de?**
Fåren är mycket små och kan bara ses om du zoomar in. De befinner sig dock alltid på samma ställe från spel till spel och rör inte på sig:
1: Bakom de stora dörrarna
2: Hos skulptören
3: I grisarnas inhägnad
4: Vid kastmålet
5: På udden
6: Halvvägs uppför backen på vägen mot stranden
7: På stigen till stranden
8: På berget (visas i början av uppgiften)
9: I skogen med den försvunne brodern

**Ska jag välja geten som min titan?**
Det är upp till dig. Har du valt tigern kan det vara mycket användbart att växla till geten under tiden. Den lär sig mycket snabbare än tigern. När du har gjort färdigt träningen kan du sedan växla tillbaka till tigern.

### EN GOD FÖREBILD

**Din titan kommer att följa alla dina rörelser (även när du inte har den kopplad), så var försiktig med vad du gör när den är i närheten. Om du t ex får lust att kasta en invånare genom luften ska du inte låta din titan se det, om du inte vill att den ska upprepa bedriften.**

### VITSAR

**Prova för skojs skull att ge missionärerna på stranden ett får och en kvinna (spara spelet först). När fartyget avseglar får du sedan se en parodi på en klassisk scen från *Titanic*.**

### VITSAR

**Låt bli att göra något under en tidsperiod. Programmerarna har byggt in en del lustig dialog mellan ditt goda och ditt dåliga samvete. Men spara spelet först, eftersom dina titaner kanske gör oönskade saker när du inte övervakar dem.**

## NEMESIS VARELSE, DEL 1

Lär dig nya färdigheter av den okända varelsen.

**Kan jag vara ond här?**
De här uppgifterna är en del av den överordnade handlingen och kan inte spelas som god eller ond. För din titan till aztekbyn. Där visar Nemesis varelse hur du imponerar på befolkningen med en magisk matformel. Se till att din titan tittar på när du använder formeln. Från och med nu kan den också lära sig att använda magi.

***MAGISK TRÄNING***
Du borde nu vara i besittning av en rad mirakel. Nu är det hög tid att lära din titan alla dessa trollformler. Kontrollera hans framsteg i templet och ge honom möjlighet att experimentera på egen hand.

## THE HERMIT

***DEN GODA LÖSNINGEN***
Om din titan är stor nog så för du honom till eremiten (the hermit). Han kommer att be dig om att få titanen att lyfta en närliggande sten. Du får därefter lära dig om eldflugornas magi och mirakelkornen. Som belöning kommer du också att få ännu ett mirakel (regn).

***DEN NEUTRALA LÖSNINGEN***
Förstör eremitens hus. Du får en regnformel som belöning. Men se upp: Han är nu jättesur och sätter snart eld på byns förråd.

***DEN ONDA LÖSNINGEN***
Om han inte vill tro, så får han känna på din vrede. Förstör huset och döda den vantrogne. Du får ändå regnformeln och undgår att ditt förråd blir stucket i brand.

OBS! Om du av misstag råkar döda eremiten innan du har förstört hans hus kommer du att gå tomhänt från uppgiften.

## THE SINGING STONES

Någon sten producerar ett omelodiskt ljud. Du kan ignorera dessa runstenar. De kommer bara att förvirra dig och är inte nödvändiga för att lösa gåtan.

**Hur hittar jag då de riktiga stenarna?**
1: Vid den försvunne brodern
2: På berget ovanför byn
3: På kyrkogården
4: Precis bakom stencirkeln
5: I stenbrottet

## THE KIDNAPPED CHILDREN

**Var är hålan?**
Det finns ett litet hus på slänten bakom höstacken. Det är ingången till hålan, och huset kan inte förstöras.

**Hur fångar jag kidnapparen?**
För din titan upp i närheten av hålan. Vänta tills kidnapparen kommer ut ur huset och går ned för backen. När han har kommit bort en bit från huset dubbelklickar du på skurken (linan ska vara fastgjord till titanen), så att han binds fast till linan.

***DEN GODA LÖSNINGEN***
Beordra din titan att sätta kidnapparen vid hålan. Han kommer därefter att hålla sitt löfte och frige barnen. Du får ett helande mirakel ("healing spell") som belöning.

***DEN ONDA LÖSNINGEN***
Klia titanen på magen medan den håller kidnapparen. Du straffar kidnapparen genom att äta honom, men befriar inte barnen. Uppgiften är ändå löst, och du får ett effektfullt mirakel ("lightning spell") som belöning.

## NEMESIS VARELSE, DEL 2

I denna lektion lär varelsen dig de grundläggande stridsfärdigheterna. Följ instruktionerna, och placera en "healing spell" i närheten så att du kan hela din titan efter striden (som inte kan vinnas).

## SLEG THE OGRE

***DEN GODA LÖSNINGEN***
Trollet svälter. Ge honom något att äta så släpper han förbi dig. Därefter kan din titan gå till lådan bakom gången och hämta belöningen – en extra badboll.

***DEN ONDA LÖSNINGEN***
Försök att springa förbi trollet. En mindre strid kommer att utbryta. Om du har några helande formler tillhands bör du placera dem i närheten först. Denna strid är bra träning inför senare uppgörelser. Du kan hela din titan under striden. När du har nedkämpat trollet kan du få din titan att hämta lådan. Du kan inte göra det själv eftersom den ligger utanför ditt territorium.

***BELÖNING***
I lådan hittar du en extra badboll, samtidigt som ett nytt mirakel ("stronger healing") dyker upp bredvid ditt tempel.

## NEMESIS VARELSE, DEL 3

Nemesis varelse vill inviga dig i en stor hemlighet. Det är Nemesis dock inte nöjd med och dräper djuret. Om du inte får bort din titan snabbt blir den satt i brand, med allvarliga skador till följd.

**Nemesis sätter eld på min by!**
Okej, det är bäst att inte sätta sig upp mot en sur gud. Släck elden med en dos regnmagi. Få din titan att hjälpa till. Om du har tränat den ordentligt så sätter den igång med arbetet med stor entusiasm.

## BEACH HOUSE

**Det finns en "silver scroll" över huset på stranden, men jag kan inte använda den!**
Denna uppgift är inte aktiv i det första landet. Du kommer tillbaka senare.

## THE VORTEX

Gör dig klar för den stora resan. Det finns inte mer för dig att göra i Eden. Släng byggmaterial, mat och magiska bollar genom vortex och klicka därefter på skriftrullen. Du träder nu in i det andra landet under ditt Black & White-äventyr. Lycka till!



HAR DU KÖRT FAST I ETT SPEL? FÖRTVIVLA INTE, HÄR FINNS HJÄLPEN!

## CLIVE BARKER'S UNDYING

**Tryck på TAB och skriv en av koderna:**

| | |
|---|---|
| **eh** | gud-mode |
| **slomo #** | spelet går snabbare (# är ett tal från 1 till 5) |
| **addall** | alla vapen och besvärjelser |
| **999** | lägger till 999 till health |
| **mana 999** | lägger till 999 till mana |
| **flight** | flight-mode |
| **assall** | få en åsna |
| **showfps** | visar frames per second |
| **becomeLight 1** | få ljus |
| **infiniteMana 1** | obegränsat med mana |
| **behindview 1** | tredjepersonskamera |
| **setjumpz #** | välj jump level (# = 0-1000) |



CLIVE BARKER'S UNDYING **Den actionfyllda 3D-shootern *Undying* recenserade vi förra månaden.**

## JEDI KNIGHT: DARK FORCES II

**Tryck på T i spelet och skriv en kod:**

| | |
|---|---|
| Iamagod | få alla force powers |
| Diediedie | alla vapen |
| Gameover | hoppa till nästa uppdrag |
| Statuesque | alla fiender fryses |
| Trainme | öka force level |
| Freebird | flyg som en fågel |
| Boinga | gud-mode |
| Trixie | få manna |
| Cartograph | se hela kartan |
| Gospeedgo | fiender i slowmotion |



JEDI KNIGHT **Vi gav er den välgjorda 3D-shootern *Jedi Knight: Dark Forces II* som fullversion förra månaden.**

## BLACK & WHITE

**Det finns massor av *easter eggs* (små gömda överraskningar) i *Black & White*. Här följer några av de roligaste:**



BLACK & WHITE **Det har tagit över tre år att programmera och utveckla *Black & White*, och under tiden har teamet roat sig med att lägga in små överraskningar.**

**LIONHEAD LOGO**
Flyttar du musen medan animationen med Lionheads logo rullar över skärmen kommer logotypen att gå i tusen bitar. Använd mushjulet så kan du snabba på animationen.

**DIN EGEN SYMBOL**
Logo-animationen skiftar då och då till en av dina symboler med ditt profilnamn.

**VISKAR DITT NAMN**
Spelet kan ibland viska ditt namn. I spelet finns en inbyggd databas med en rad namn som det kan uttala. Spelet avläser ditt förnamn när du registrerar det hos Lionhead via Internet.

**TÄRNINGAR**
I barnkrubban på den första ön i den första byn finns det ett par tärningar och en leksaksbjörn (det är därför ditt djur är så intresserat av denna byggnad).

**SOUTH PARK**
Sjömännen vid fartyget har en referens till TV-serien *South Park* om du slår ihjäl en av dem.

**BOWLING**
Längst bak på den lilla ön i *playroom of the gods* finns det bowlingklot och käglor.

**STRANDBOLL**
Det finns tärningar och en strandboll under stenarna i *playroom of the gods*.

**SLUTA MED DET DÄR**
När du håller handen över några av stenstöttorna på öarna ber spelet dig att låta bli att störa hjälpfunktionen.

**APRILSKÄMT**
Den 1 april kommer alla fotavtryck i spelet att vara smileys :)

**PERSONAL**
Ett antal av de anställda på Lionhead dyker upp som bybor i spelet.

**TELEFONSAMTAL**
På ett ställe i spelet finns ett telefonsamtal mellan spelets producent, Peter Molyneux, och en okänd person där de diskuterar en hemlig detalj i spelet.



## SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

**Öppna filen "menu.py" (den finns i spelets *scripts*-mapp) i ett ordbehandlingsprogram.**

**Skriv följande i slutet av filen och spara den:**

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

**Använd fuskkoderna genom att skriva:**

| | |
|---|---|
| 1 | litet svärd |
| 2 | stort svärd |
| 3 | stor shield |
| 4 | liten shield |
| G | sänk lasersvärd |
| K | aktivera lasersvärd |
| F10 | du är osynlig |
| F5 | flytta kameran till vänster |
| F6 | flytta kameran till höger |
| P | byt MOV |
| H | sleepy hollow-mode |
| M | mutations-mode |
| X | Matrix-mode |
| F9 | hoppa över level |
| F8 | hoppa fram en level |

## DUCATI WORLD RACING

**Gå till options-menyn och skriv en av koderna som användarnamn:**

| | |
|---|---|
| ITSALLOVER | quick race |
| BADDRIVER | dunny-mode |
| TEAM | team-foto |
| GREEDYGIT | få pengar |
| THEDOGSNAGS | få Fogartys bike i quick race |
| TODDMCARTOR | få Todd 900 Superlite i quick race |

# brevlådan

HAR DU NÅGOT ATT SÄGA så säg det här

"Jag är besviken på att man inte kan prenumerera på incite på Grönland"

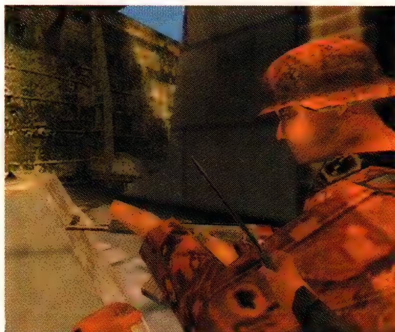
## incite på Grönland

**Jag är lite besviken över att det inte finns prenumerationsmöjligheter/erbjudanden för oss här uppe på kalla Grönland. Det finns faktiskt en del som intresserar sig för datorer här uppe, och i den affär där jag köper er tidning är den ofta slutsåld. Ville bara nämna det ...**

***Thomas Hans Ravnshöj Johansen***
**Grönland**

I vårt nuvarande avtal med de som distribuerar tidningen ingår tyvärr inte leveranser till prenumeranter på Grönland, men vi hoppas att du ändå kan hitta *incite PC Games* på tidningshyllan varje månad.

MÅNADENS BREVLÅDE-BABE är Salma Hayek, som bland annat är känd från Quentin Tarantinos *From Dusk till Dawn*, där hon spelade mot George Clooney. Den franska spelutvecklaren Cryo håller för tillfället på att förvandla den bloddrypande filmen till PC-spel.



DAY OF DEFEAT är en stor mod (tillägg) för *Half-Life* i stil med *Counter-Strike*.

## Day of Defeat

**Det har kommit en ny mod för *Half-Life*, och den heter *Day of Defeat*. Den är precis som *Counter-Strike*, men utspelas under andra världskriget. Kan ni inte ta med den senaste fullversionspatchen på er CD? Filen hittar ni på www.dayofdefeatmod.com**

***Esben Birkeland***
**Norge**

*Day of Defeat*-moden tar 86 MB, och det är mycket när vi bara har 650 MB på CD:n varje månad. Många läsare efterlyser mods för spel som *Half-life* och *Unreal Tournament*, så vi kanske ska införa Månadens Mod på cd:n?

## Vampire-guide

**Jag har varit med (nästan) ända från början, då er tidning hette SPEL.**

**Jag undrar varför ni varje gång ni har en större guide, som till t ex *Diablo 2*, delar upp den över flera nummer ... varför?? Kan ni inte skicka med en guide till *Vampire the Masquerade*:s map-editor (Embrace, tror jag att den heter). Vi är många som har svårt att använda den. När jag köpte *Vampire* kunde jag köra spelet på normal ... men nu kan jag bara köra det på very low ... vad är det för fel ..? Och en sista fråga: Utkommer *incite PC Games* bara i Danmark, Norge och Sverige?**

***Michael V. Madsen***
**Danmark**

De stora guiderna delar vi ofta upp i två delar för att de inte ska ta upp all plats. Om du inte har t ex *Diablo 2* eller *Counter-Strike* är det ju inte så kul att en femtedel av tidningen handlar om dem.

En guide till *Vampire*:s map-editor? Gå till **www.nihilistic.com** och klicka på Hearsay. Här kan du få hjälp av andra *Vampire*-fans, och support för tekniska problem.

*incite PC Games* utkommer i Danmark, Norge och Sverige.

## Sponsorstöd?

**Ni skänkte mig äventyrsspelet *Gabriel Knight 3* för ett litet tag sedan och påstod att det fungerar bra utan 3D-kort. Men det hackar något rent sinnessjukt, och laddningstiderna är mycket långa. Jag har fått erbjudande om ett begagnat TNT 2 Ultra-kort för 600 kr, men i affären säger de att mitt moderkort inte är bra nog. Kan ni inte sponsra mig igen?**

***Oliver Proudfoot, 13 år***
**Norge**

Du måste ju vara fullständigt från vettet! Vi gav dig spelet av medlidande eftersom du inte har något 3D-kort, och därefter har du bombarderat oss med e-post om att få mer. Sedan vi publicerade ditt första brev i Brevlådan har det vällt in e-post från läsare som vill ha RAM, 3D-kort, läderjackor och nya spel. Vissa är artiga, medan andra kräver diverse hardware, för "när han från Norge har fått något, vill jag också ha".

Vi har INTE 5 000 GeForce 2-kort liggande, som vi inte vet vad vi ska göra av, och vi har INGET avtal med de skandinaviska speldistributörerna om att skänka bort nya datorspel till alla som frågar.

## Ge mig ett svar

**Kan ni inte svara på de e-mail man skickar till er? Jag har skickat tre e-mail och har ingen aning om ni ens har fått dem! Jag har skickat en fråga om *Counter-Strike* som jag har ett problem med, men om det inte kommer med i tidningen kan jag ju inte komma vidare!**

**Tidigare under året fanns det ett videoreportage på CD:n från något spelföretag som tog bilder till en kalender med några (rätt heta) babes. Kan ni skaffa fram den? Kan ni inte börja skicka med en plansch emellanåt?**

***Kristian F***
krelle_f@yahoo.dk

Vi sliter med att göra en så bra tidning som möjligt, och kan och ska inte svara på konkreta frågor om spel. Du kan få hjälp på t ex **www.dailyrush.dk/cs** eller **www.counter-strike.nu.**

Vi har försökt att skaffa kalendern från GOD Games, som var resultatet av den saftiga videon på CD:n, men de vill inte sälja den till oss. Läs mer om kalendern på **www.godgames.com**

Det är svindyrt att ha med planscher i tidningen, och det har visat sig vara närmast omöjligt att få spelproducenterna att bidra till detta. Vi vill hellre använda de pengarna till att förbättra tidningens innehåll.

## Word-support?

**Hej, Incite. Jag har prenumererat på er i 14 månader. På de 14 månaderna har tidningen blivit 5 gånger bättre, och när jag köpte mitt första nummer var det 10 gånger bättre än alla andra tidningar.**

**Jag tycker att det mest geniala är Testcentret. Och så måste ni behålla de stora bilderna.**

**Fullversionerna är lite originella, men givetvis kan vi inte förvänta oss allt för 60 kr. Och så kritiken: Jag tycker att ni har allt för mycket nyheter i tidningen. Det som är intressant är recensionerna.**

**Jag vet att man kan skriva ljudskrift med vanligt Word, hur gör man det? Och hur kan man ångra det man gjorde i Word, och ta tillbaka det?**

**Kommer det ett *Star Craft 2*, ett *Warcraft 4*, *The Sims 2*, *Midtown Madness 3* och *Quake 4*? I så fall när?**

***Thor-Rune Hansen***
**Norge**

Support för program som Microsoft Word hör inte hemma i en speltidning (men för att ångra en åtgärd trycker du på CTRL + Z).

Ja, det kommer säkert uppföljare till alla de spel som du räknar upp. Fortsätt att köpa incite PC Games varje månad så att du kan följa med i vad som händer ...

## Tryck detta

**1. Tar ni emot uppmaningar och utökar Månadens Babe-spalten?**
**2. Kan ni ta med en fullversion av antingen *Pizza Tycoon* eller *Syndicate*?**
**3. Kan ni vara så vänliga att trycka detta i er tidning?**

***Christian Hansen***
Norge

1. No way.
2. Nej.
3. Ja, okej.



RED ALERT 2 kostade nästan 500 kr i Sverige när det kom ut, och det tycker Andreas är alldeles för dyrt.

## Spelen är för dyra

**Datorspelen blir allt dyrare och dyrare. T ex kostade *Command & Conquer: Red Alert 2* 489kr när det kom ut! Förpackningen var ju dessutom av den nya modellen, som är jätteliten! Rena rånet! Jag tycker att man borde göra om systemet, vilket jag kommer förklara nu. Dataspelet ska vara gratis att ladda hem, eller kunna köpas i affären för ca 50kr, precis som expansionen till *Ground Control*.**

**Utvecklarna borde istället försöka hitta sponsorer som betalar stora summor för att få sin företagslogo med i programmet. Logon ska visas när man startar spelet, och inte kunna avbrytas genom att trycka ESC, Enter osv. Sponsorn ska betala en viss summa för varje person som köper spelet eller laddar ned det. Om sponsorn drar sig ur tar man bara bort logon ur programmet och letar efter nya sponsorer. På så sätt skulle utvecklarna inte påverkas av piratkopiering lika mycket som idag. Men piratkopierarna kommer ju alltid att finnas kvar, tror jag i alla fall. Jag som konsument skulle hellre ladda ned det från utvecklarens sida gratis och på så sätt bidra till uppföljare än att köpa en bränd kopia. Jag har själv brännare men jag är programmerare och bränner endast egna verk. Jag brukar köpa spel rätt ofta för att få inspiration.**

***Andreas Bergström***
**Sverige**

## DOS-spel från 1984

**I *incite PC Games* 6/2001 skriver ni att det håller på att göras ett spel efter den nyligen avlidne Douglas Adams roman "Liftarens guide till galaxen." Detta är inte det första spelet – Infocom gjorde ett text-adventure för DOS 1984, som bygger på just denna bok.**

***Michael Madsen***
**Danmark**

## Deus Ex-demo

**Jag tänkte fråga om ni kan skicka demot på *Deux Ex* till mig och om ni kunde ha med några skärmbilder från *Project IGI*.**

**Vilket grafikkort, som inte är alldeles för dyrt, rekommenderar ni till en Pentium III 500 MHz med 190 MB RAM?**

***Kristian Söndergaard, 11 år***
**Danmark**

Du fick det 139 MB stora demot på *Deus Ex* i nr 02/2001 tillsammans med extra banor för demot och en multi-player-patch. I samma tidning recenserade vi *Project IGI*. Beställ den med ett e-mail till **kundtjanst@bp.bonnier.dk**

Till en Pentium 3 rekommenderar vi ett GeForce 2 GTS-kort. Ska det vara billigare kan du välja Riva TNT2 Ultra.



**DEUS EX blev utsett till Årets Spel 2000 av de förenade speltidningarna i Europa. Har du inte spelat det har du gått miste om en upplevelse.**

## Spel till Amiga

**Jag saknar det geniala BUBBLE BOBBLE-spelet från min Amiga, finns det till PC?**

***Morten***
**m_seier84@hotmail.com**

Finns det någon läsare som vet något, så skicka ett e-mail till Morten.

## Vinn hardware

THRUSTMASTER®

Insändaren av månadens bästa brev belönas med PC-tillbehör från Thrustmaster till ett värde av ca 500 kr.

DUAL ANALOG GAMEPAD




TOP GUN FOX 2






# Flygdebatten fortsätter ...

*I incite PC Games nr 4/2001 visade vi en bild av ett F-15-jaktplan. Flera läsare påpekade att det var en felaktig bild, varefter vi rättade till det i förra månadens Brevlåda. Det är inte alla som är nöjda med rättelsen, så nu försöker vi en gång för alla att få ordning på vad som är vad:*

## Flygplans-expert nr 1

**Till han den där "Nexus" från Norge, eller vilken sten han nu bor under: Det är inte alls någon MiG19 i den utmärkta Kommer Snart-artikeln om *Civilization 3* - utan i stället en MiG29 FulCrum. Dock ska det sägas att det mer liknar ett mellanting mellan en F15 och en A6 Grumman Intruder.**

**Så var det utklarat.**

***Karsten Sörensen***
**Haderslev**

## Flygplans-expert nr 2

**Först vill jag tacka för en riktigt bra tidning. I Brevlådan i 6/2001 rättar ni texten till en bild från 5/2001. De två bilder som ni använder passar inte till texterna! Flygplanet som ni kallar F-15 är en rysk MiG 29 (också kallad FulCrum). Och det flygplan som ni sedan kallar för en Fulcrum i nr 6, är en F-15 E Eagle!**

***René Sörensen***
**Roskilde**

## Flygplans-expert nr 3

**I nr 6/2001 påpekade Nexus från Norge att det inte var en F-15 EAGLE utan en MiG19 FULCRUM som ni hade en bild av i en artikel ... För det första så är det MiG-29 som heter FULCRUM och liknar F-15, och inte MiG-19 ... Dessutom så ÄR det ju en F-15 EAGLE på bilden! Vilket pucko som helst kan ju se skillnaden på en F-15 och en MIG-29.**

***Patrik***
**Falun, Sverige**



**MiG-29A FULCRUM** Ett MiG29-jaktplan från det tjeckiska flygvapnet på övning.



**F-15E EAGLE** En Boeing F-15 E Eagle från det amerikanska flygvapnet på övning.

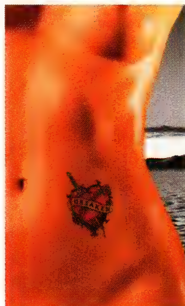
**Källa och foton: www.airforce-technology.com**

## Forsaken-babe?

**Tack för att ni tar med babe-bilderna på CD:n!! Ni är för goa! Kan vi få fler, please? Jag har en babe-fråga: Vems kropp är det man ser på omslaget till *Forsaken?***

***René Brehmer***
**Virum**

Actionspelet *Forsaken* har vi tidigare skickat med som fullversion. Speldistributören Interplay blev hårt kritiserade för att ha gjort ett missvisande omslag när spelet kom ut - baben finns ju inte med i spelet. Men hennes namn? Det kräver lite detektivarbete. Börja med att kontakta Interplays PR-avdeling via **www.interplay.com**



## Nintendo-spel

**Jag har prövat *Rush 2* till Nintendo 64 och tycker det är synd att det inte finns som PC-spel. Därför skulle jag bli glad om en läsare kanske vill sälja *Rush 2* till mig.**

***Markus Laursen***
**markuslaursen@hotmail.com**

Kan du hjälpa Markus så skicka ett e-mail.

## Ishockey-manager

**Finns det något nytt och bra ishockey manager-spel?**

***Pedda***
**Sverige**

Det har vi aldrig hört talas om. Det närmsta vi kan komma är nog manager-delen av *NHL 2001. NHL 2002* får för övrigt en utökad manager-del.

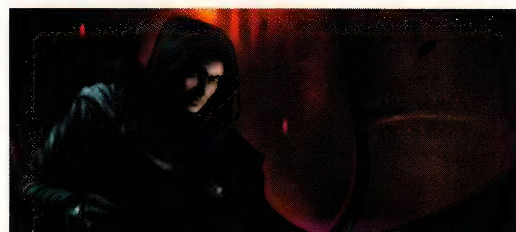
## Thief 3

**Jag har nyligen börjat läsa er suveräna tidning (som är 100-procentig), och har ett par frågor: När kommer *Thief 3*? Kommer man att kunna spela det online? Kan man recensera spel åt er??**

***BadiiBaduu***
**Århus**

*Thief 3* är under produktion hos ION Storm i Austin, Texas (samma firma som gjorde *Deus Ex*). Warren Spector, som är hjärnan bakom *Deus Ex*, blir chefsproducent för *Thief 3*, och det är bra nyheter för seriens fortsättning. Det har inte släppts någon information om trean förutom att det blir versioner till både PC och PlayStation 2.

Vi behöver inte fler recensenter just nu.



# månadens brev

## Ett välformulerat **inlägg**

**Jag har försökt att komma med i eran tidning ett tag, men jag har kommit på att om man skall inom brevlådans sidor vistas måste man antingen: 1) Klaga som en ensamstående höggravid medelålders gnu som måste jobba häcken av sig på en konservfabrik från 9 till 5 och dessutom lider av nageltrång, 2) vara poetisk, 3) Vara rolig, 4) Ha någon löjlig spelfråga.**

**KLAGODEL: Jag tycker ibland att era recensioner och demos kommer mycket senare än i andra speltidningar. Jag tycker att det är få svenskar som är med i brevlådan, är svenskarna så himla tråkiga? (Tur att Estland vann Eurovision Song Contest). Sluta klaga på denna tidning, och då riktar jag mig främst till alla medelålders tanter och farbröder i 67-års åldern, för ni kan väl i stället ta och sättar er ned och läsa "vi i villa" eller någon annan kul tidning.**

**POESIDEL: Det var en karg och kall Decemberdag år 1999 och jag gick uttråkad i en liten närliggande affär. Jag vankade fram till den lilla tidningsavdelningen, men så ryckte jag till, en ny PC-tidning hade kommit, jag hoppade högt när den heta Lara Croft stirrade i mina ögon, jag slängde upp de 39:50:- till den sympatiske kassörskan och drog hemåt.**

**Jag var kär... Jag var kär... Det var inte någon smal och dum bimbo med tajta läderbrallor, det var ju Incite PC games. Jag skyndade mig att posta min prenumerationslapp och väntade ... och väntade ... Allt sedan dess har jag varit trogen er tidning.**

**LÖJLIG FRÅGA-DEL: Jag köpte *Gunman Chronicles* förra veckan. Det var nästan lika kul som *Half-Life* och *Opposing Force*, men finns det någon uppföljare eller föregångare till det? (*Gunman Chronicles* alltså)? Från ett snart 14-årigt monster vid namn:**

***Niclas "RoleZ" Ödman***
**Evensås, Sverige**

Du blir Månadens Läsare för ditt ovanligt välformulerade brev.

Vi har med recensioner och demos så fort som möjligt – ibland före våra konkurrenter, andra gånger efter. Det kommer ingen uppföljare till *Gunman Chronicles* – det närmsta måste vara *Half-Life 2*, som vi inte vet något om ännu.

## Bullshit

**I incite PC Games 1/2001 skrev ni i Brevlådan att "Det finns inga planer på att marknadsföra 2001-versionen av *Wolfenstein* i Tyskland. Spelet är för verklighetstroget."**

**Tror ni att alla i Tyskland är nassar? Jag som halv tysk säger att det finns MÅNGA tyskar som skulle finna det mycket tillfredsställande att skjuta huvudet av en nasse! (nazist) ...**

***Robin Schultz***
**Sverige**

incite PC Games ägs gemensamt av Bonniers Specialmagasin och Computec – ett svenskt och ett tyskt företag. Så vi är själva halvtyskar. Och nej, vi tror inte att alla tyskar är nazister, men *Wolfenstein* kommer under alla omständigheter inte i en tysk version. Censuren är hård i Tyskland, och man kan t ex heller inte köpa *Soldier of Fortune* om man är under 18 år.

## Handboll på PC

**Kommer det ett handbollsspel till PC? Det enda man kan få är ju fotboll, basket, hockey och golf ...**

***Morten & Martin***
**København**

Handboll är bara en stor sport i Skandinavien, Spanien, Tyskland och Frankrike, så det är en nischsportgren. Det finns för lite pengar i sporten för att t ex EA Sports skulle lägga ett antal miljoner på att göra *EA Handball 2002*. Fotbollsspel som FIFA-serien kan däremot säljas över hela världen och har en långt större potentiell publik.

## Counter-Strike 1

**Jag har ett par kommentarer till er Counter-Strike-guide: 1. "om du skjuter en av dina lagkamrater måste du stå över en runda" - sant, men bara om du dödar honom, och bara om servern har på sin player kill penalty (eller vad den nu heter), som är ett konsolkommando. 2. "Om du träffar honom i huvudet är han under alla omständigheter död" - FEL! många vapen är inte bra nog för att döda med ett hs (headshot) Mp5 kan behöva 2-3 beroende på om offret har hjälm. Man kan överleva ett mp5-skott i huvudet utan hjälm också. Glocken behöver cirka 5 hs om motståndaren har hjälm.**

**Sedan vill jag också säga att den bästa norska cs-sidan är www.csnorge.net, den är alltid uppdaterad med det senaste avseende cs mm. Se också www.clanbase.com (den internationella ligan för alla möjliga spel), som har 100-tals "ladders" där klanerna är rankade med poäng. Jag tackar för uppmärksamheten och måste säga att jag är jättenöjd med er tidning!**

***Ketil Velle aka Wrongd00d (cs-nick)***
**Norge**

## Counter-Strike 2

**Er guide till *Counter-Strike* var bra, men jag vill ändå rätta till några fel:**

**Om vi börjar med rubriken; En ointaglig ställning, med följande text: Positionen överst i en trappa är oslagbar. Antar att ni bara vill uttrycka det "lilla" överläge man får, oslagbart är det långtifrån om man bara vet hur man handskas med en sådan situation. I VAPENARSENALEN skriver ni att Sig P228 är en ordinär pistol som används sällan, ack så fel. P228 är den näst kraftfullaste efter desert eagle, och dessutom hyfsat precis. En mycket bra pistol som faktiskt används ganska ofta. Om gevären skriver ni att AK 47 är den kraftfullaste av alla assault rifles, fel det med. SG 552 är det kraftigaste, och även AUG är kraftigare än AK:n. Mellan AK och M4A1 vet jag faktiskt inte, men om vi bortser från bara assault rifles så är de 4 kraftigaste vapnen i CS i turordning, AWP, SG552, Deagle, AUG. M a o de vapen som ger mest skada vid träff. Dessutom så är inte AWP dödlig vid ett skott om man träffar i benet.**

***Michael Dahlquist***
**Sverige**

## Counter-Strike 3

**Jag är en ivrig läsare av er geniala tidning, som definitivt hör till toppen av marknaden. Jag skriver för att berömma er för guiden om *Counter-Strike*! Jag är själv en ganska erfaren *C-S*-spelare i min klan, [DilleCrew], och har läst guiden med stor glädje. Även om jag inte är ny *C-S*-spelare fick jag ut mycket av den, och ni har verkligen gjort ett bra arbete.**

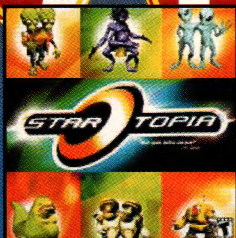
***René Kristensen***
**Skævinge, Danmark**

Tack för de skarpsynta observationerna. Guiden blev läst och godkänd av en rutinerad C-S-spelare, som vi nu har fraggat.



Vinnarna av *Clive Barker's Unyding* i 05/2001 blev Leif Vinther ● Doris D.B. Jørgensen ● Kristian Schmidt ● André Nyholm ● Ronni Hansen ● Thomas Andersen ● Trond H. Tørnby ● Vegard Ophaug ● Ronald Walsted ● Jørgen Sjøseth ● Sven Andersson ● Jonatan Fransson ● Pontus Ericson ● Eric Stockselius ● Marcus Ahlm

# VINN




15 x STARTOPIA



EXTRA! VINN Originalkepsar och T-shirts från FERRARI



## HJÄLP OSS ATT GÖRA INCITE PC GAMES ÄNNU BÄTTRE!

SKICKA IN KUPONGEN OCH VINN SPEL FRÅN **VISION PARK**OCH PRYLAR FRÅN **FERRARI**





### 07/2001 Vad tycker DU om incite PC Games?

1. Din ålder? ☐

2. Vilka system äger du, eller planerar du att köpa?

| | | |
|---|---|---|
| PlayStation | ○ Har jag | ○ Ska jag köpa |
| PlayStation 2 | ○ Har jag | ○ Ska jag köpa |
| Nintendo 64 | ○ Har jag | ○ Ska jag köpa |
| Game Boy | ○ Har jag | ○ Ska jag köpa |
| Dreamcast | ○ Har jag | ○ Ska jag köpa |
| PC | ○ Har jag | ○ Ska jag köpa |
| X-Box | ○ Har jag | ○ Ska jag köpa |
| Game Cube | ○ Har jag | ○ Ska jag köpa |

3. Hur betygsätter du incite PC Games?

| | | | |
|---|---|---|---|
| Trovärdighet | ○ Hög | ○ OK | ○ Låg |
| Kritisk granskning | ○ Hög | ○ OK | ○ Låg |
| Informationsvärde | ○ Hög | ○ OK | ○ Låg |
| Aktualitet | ○ Hög | ○ OK | ○ Låg |
| Överskådlighet | ○ Hög | ○ OK | ○ Låg |
| Valuta för pengarna | ○ Hög | ○ OK | ○ Låg |
| Design och layout | ○ Hög | ○ OK | ○ Låg |

4. Betygsätt det nummer av incite PC Games du har i handen på en skala från 1-6 (1 = fantastiskt, 6 = uselt):

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Första intryck | ○6 | ○5 | ○4 | ○3 | ○2 | ○1 |
| Text | ○6 | ○5 | ○4 | ○3 | ○2 | ○1 |
| Design | ○6 | ○5 | ○4 | ○3 | ○2 | ○1 |
| Framsida | ○6 | ○5 | ○4 | ○3 | ○2 | ○1 |
| CD-ROM | ○6 | ○5 | ○4 | ○3 | ○2 | ○1 |

5. Har du tillgång till Internet?
○ Ja ○ Nej

6. Hur många gånger om året köper du incite PC Games?
☐

7. Vilka delar av tidningen intresserar dig?
○ Nyheter ○ Hardware
○ Recensioner ○ Tips & tricks

8. Har du DVD-spelare?
○ Ja ○ Nej

9. Vilka andra speltidningar läser du?

10. Vilka är dina favoritgenrer?
○ Action
○ Adventure
○ Simulering
○ Sport
○ Strategi
○ Bilspel/racing
○ Rollspel

Lottdragningen görs den 6/7 2001. Vinnarna publiceras i tidningen.

Frankeras som brev

incite PC Games
Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö

Avsändare:

# nästa nummer


**incite PC Games**

**Chefredaktör:** Søren Prien
**Redaktör:** Steen Bachmann, Michael Broström
**Redaktionssekreterare:** Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
**Layoutchef:** Gitte Solomon
**Layout:** Jan Jørgensen
**Produktion:** Lone Thiis
**Administration:** Julie Vestergaard

**incite PC Games ges ut av:**

Bonnier Computec AS, Nils Hansens vei 13, p.b. 6320, Etterstad, N-0604 Oslo

**KONTAKT:**

**Redaktionen**

**pcgames@intertec.se**
Frågor om tidningen och insändare till *Brevlådan* och *Verkstaden* skickas till redaktionen. Redaktionen hinner tyvärr inte svara på alla frågor om spel och hardware. Redaktionen kan inte hållas ansvariga för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna.

**incite PC Games**
c/o Intertec
Erlandsliden 15
302 41 Halmstad
**Telefon:** 08-555 454 48
**Fax:** 08-555 454 50

**www.incite.nu**

**Hotline**

**08-210092@swipnet.se**
incite PC Games hotline besvarar tekniska frågor om installation av demo-CD och fullversionsspel. Hotline kan dock bara hjälpa till i frågor som rör tidningens CD-ROM.

Hotline kan också kontaktas på onsdagar mellan 18.00 och 22.00 på telefon: **08-21 00 92**

**Prenumeration**

**kundtjanst@bp.bonnier.dk**
Frågor om prenumerationer och leverans av tidningen.

**incite PC Games**
c/o Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö
**Telefon:** 08-555 454 48
**Fax:** 08-555 454 50

Du kan också skicka en skriftlig beställning på ett vykort till adressen ovan.

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad.

**Annonskontakt**

**info@blendow.se**
Blendow Marketing AB
Positionen 102
Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
**Telefon:** 08-566 364 00
**Fax:** 08-566 364 99

Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset kr. 59:50 gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Material från incite PC Games får bara citeras om källan anges.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8997

**Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland**




## NU KOMMER ÄNTLIGEN

# MAX PAYNE

## VI ÖPPNAR DINA ÖGON FÖR DEN SNYGGA 3D-SHOOTERN!

**Z: STEEL SOLDIERS:** KAN DET VARA SANT? ÄR SPELET ÄNTLIGEN KLART FÖR EN RECENSION? DET HOPPAS VI!

**GANGSTERS 2:** OUNDGÄNGLIG PREVIEW AV ETT STRATEGISPEL MED STÄMNING

**PLUS! RECENSIONER AV ALONE IN THE DARK 4, EDGE OF CHAOS OCH OPERATION FLASHPOINT**

Med förbehåll för eventuella ändringar

**SOMMARENS COOLASTE SPEL! incite PC Games 8/2001 UTKOMMER 17 JULI**